

AÇÃO 103 ESTRATÉGIAS

GAMES

EDITORIA
AZUL

GAME GENIE
O ACESSÓRIO QUE

ENLOUQUECE
OS JOGOS NINTENDO



FILMES DE WALT DISNEY
VIRAM GAMES PARA PC



ROGER
RABBIT

BABY
HERMAN

STRIDER

E MAIS 18 LANÇAMENTOS
PARA MEGA E MASTER



AÇÃO GAMES
CLUBE

CADERNO DE
CLASSIFICADOS
E SERVIÇOS

PROGAMES

• Faça Parte Deste Universo!

A
NÚMERO
1!

Venda, compra, locação, trocas de equipamentos e acessórios.
Assistência técnica especializada em games.

• Últimas Novidades!

Games novos: você encontra primeiro na Progames!
Mande sua carta, pedindo catálogo atualizado.

• Assessoria Completa Gratuita!

Para futuros locadores de games e para locadoras de video interessadas em games.
Desde treinamento até instalações.

• Franchising Progames

São Paulo, Interior e outros Estados!
Seja você mais um da família.

• Lojas e Vendas:

• São Paulo

• Lapa

Rua Albion, 65 2.º andar Conj. 24 CEP 05077 - Fones: 831-5787/261-7935

• Tatuapé

Rua Serra do Japi, 766 - CEP 03309 - Fones: 941-9957/295-5683

• Jardins

Av. Paulista, 807 - 6.º andar - Conj. 604 - Fone: 284-0785/283-5478



GAMES

O MUNDO DOS GAMES

Papai, no Dia das Crianças vamos brincar juntos com um presente Progames.



Master System

Nintendo



Super Famicom

Franquias:

São Paulo

Perdizes - R. Paraguassú, 334 - CEP 05006

Fone: 826-9460

Santana - R. Voluntários da Pátria, 3229 - CEP 02401

Fone: 950-6329

Guarulhos-SP

Av. Paulo Faccini, 525 - CEP 07110 - Fone: 209-0971

Santo André-SP

R. Padre Manoel de Paiva, 120 (esq. R. das Monções)

CEP 09070 - Fone: 444-9398

São Caetano do Sul-SP

R. Amazonas, 898 - CEP 09520 - Fone: 441-9429

Bragança Paulista-SP

Prça. Raul Leme, 296 - CEP 12900 - Fone 433-0998

Ribeirão Preto - SP

Informações - Fone: (016) 635-2322

Rio de Janeiro

Tijuca - R. Major Ávila, 242 Lj. F - CEP 20511

Fone (021) 264-8336

Belo Horizonte

Av. do Contorno, 6283 Lj. 07 Savassi - CEP 30110

Fone (031) 225-8121

Pampulha - Av. Cel. José Dias Bicalho, 1224 - Lj. 05

Shop. São José

Brasília

SCLN - 313 Bloco E Lj. 64 - CEP 70766 - Fone: (061) 274-3311

Campo Grande - MS

Rua Pedro Celestino, 1717 - em frente

ao Geraes - CEP 79100 - Fone (067) 624-5334

Vitória

R. Aleixo Neto, 1490 Lj. 1 - Praia do Canto - CEP 29050

Fone: (027) 225-0639

BREVE!!

São José do Rio Preto (SP) - Salvador (BA)



O SUPERMERCADO DAS LOCADORAS
POR TELEFONE

LIGUE JÁ

PABX (021) 390-7100
DDG (DDD Grátis)
(021) 800-9102
FAX (021) 359-7631

Pedido Mínimo Cr\$ 25.000, - SEDEX GRÁTIS
para compras acima de Cr\$ 150.000,

Entre em contato
conosco para
conhecer o:
SAIBA!

— Serviço de
Acesso às Infor-
mações Básicas,
**PROJETO LOCA-
DORA - MODELO**,
desenvolvido pelo
Shopping Video.
Obtenha todos os
detalhes e infor-
mações fundamentais
para a montagem e
gerenciamento da
sua **VIDEO LOCA-
DORA** de filmes e
jogos.

- ATENDIMENTO 24 HORAS
- ENTREGAMOS EM TODO O BRASIL COM SEDEX GRÁTIS
- ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO PELO TELEFONE
- VIDEOGAMES - CARTUCHOS
- PISTOLAS - ACESSÓRIOS
- ESTOJOS - EXPOSITORES

10.000 FITAS DE TODAS AS DISTRIBUIDORAS EM ESTOQUE

LOCADORAS
MODELO
CAMPO GRANDE
VILA ISABEL
RIO CONPRIDO
RIO DAS OSTRAS
CAMPOS
MACAÉ
RJ

PROMOÇÕES DE AGOSTO

PACOTES C/ 22 TÍTULOS A CR\$ 9.990 CADA
PACOTES C/ 12 TÍTULOS A CR\$ 12.990 CADA
PACOTES C/ 6 TÍTULOS A CR\$ 16.990 CADA

DISTRIBUIDORA	TÍTULO
ABRIL	A DAMA E O VAGABUNDO
CBS-FOX	DURO DE MATAR
CBS-FOX	GUERRA NAS ESTRELAS
CIC VIDEO	ALTA TENSÃO
CIC VIDEO	CAÇADA AO OUTUBRO VERMELHO
CIC VIDEO	CRAZY PEOPLE
CIC VIDEO	DE VOLTA P/ O FUTURO II
CIC VIDEO	DIAS DE TROVÃO
CIC VIDEO	O PESTINHA
CIC VIDEO	TARTARUGA NINJA
CIC VIDEO	VÍTIMAS DE UMA PAIXÃO
COLUMBIA	VINGADOR DO FUTURO
EUROPA	MÁQUINA DOS SONHOS
GLOBO	INSPECTOR FAUSTÃO
GLOBO	PRINCESA XUXA E OS TRAPALHÕES
JOVEM PAN	PASSAGEM PARA A ÍNDIA
JOVEM PAN	TEMPO DE MATAR
ACTION	AS GRANDES LUTAS DE ARTES MARCIAIS
ROLETTEL	CARGA MÁXIMA
WARNER	ACIMA DE QUALQUER SUSPEITA
WARNER	FRANKENSTEIN - MONSTRO TREVAS
WARNER	ROCKY V

GRANDE
VARIEDADE
DE TÍTULOS
NINTENDO
MASTER
SYSTEM E
MEGA DRIVE

PRONTA
ENTREGA RIO I
R. São Francisco Xavier,
378-A - Tijuca
CEP 20550
Rio de Janeiro - RJ
PABX (021) 284-1622
284-9500
FAX (021) 284-2898

PRONTA
ENTREGA RIO II
Est. do Portão, 99/310
Madureira - CEP 21351
Rio de Janeiro - RJ
Tele.: (021) 350-4866
350-2573
FAX (021) 359-7631

AÇÃO GAMES

START

GAME GENIE

Vem aí o acessório que enlouquece os jogos Nintendo (pag. 16)



PC

A nova onda nos States são os filmes que viraram games (pag. 52)



LANÇAMENTOS

Conheça a nova safra de games para Master e Mega que está chegando nas lojas (pag. 22)



AÇÃO GAMES CLUBE

Nas páginas centrais, um caderno de classificações e serviços

Estas são as cotações para jogos que utilizamos na revista



Naqueles momentos em que a gente perde a última vida, mesmo depois de tanto sacrifício e calos nos dedos, quem já não sonhou com algum poder mágico que nos transformasse em gamemaniacos invencíveis? Pois a sua AÇÃO GAMES orgulhosamente apresenta o Game Genie, um incrível acessório que vem aí para radicalizar com os games Nintendo. Esta edição também está super-recheada de lançamentos para o Master System e o Mega Drive — com destaque para *Strider*, premiado pela crítica internacional como o melhor jogo de 1990. E ainda tem filmes que viraram games para PC, lançamentos e estratégias para os portáteis, os games mais quentes no exterior, e muito mais para você devorar. Ataque!



6 Cartas

Os leitores dão o seu recado

11 505 Games

Tire suas dúvidas com a gente

12 Shots

Com as últimas novidades do Japão e EUA

34 Superestratégia Nintendo

A parte 2 de *Battletoads*, em mapas

37 Top Secret Nintendo

Saiba como derrotar a Cleópatra de *Double Dragon 3*

40 Superestratégia Mega Drive

Manhas para arrasar em *Eswat*

44 Top Secret Mega Drive

Novas dicas para *Shinobi*, *Moonwalker* e *Truxton*

46 Superestratégia Master System

Este mês, detonamos com *Ghouls and Ghosts*

50 Top Secret Master System

Trazendo macetes para *Out Run*, *Kenselden* e *Thunder Blade*

52 Portáteis

O espaço para os fãs do Game Gear e Game Boy

54 Game Over

Recordes e fotos dos leitores



Não perca o Supemap
MICKEY MOUSE - CASTLE OF ILLUSIONS
Edição especial em breve nas bancas

CARTAS

CÓDIGOS SECRETOS

Truques do tipo seleção de fases ou para começar os games com mais vidas são feitos propositalmente pelos programadores ou surgem involuntariamente?

SILVANI MARQUES JR

Londrina, PA

Como é que vocês conseguem descobrir os códigos secretos dos jogos?

MARCOS FURLANETTO

São Paulo, SP

Vamos tentar responder as duas perguntas de uma só vez. As passwords e seqüências de comandos tipos B, A, Direcional para cima etc. já estão previstas quando o jogo está sendo produzido. Ou seja: os programadores inventam e colocam esses códigos nos games propositalmente. Até o game é lançado no mercado, a moçada começa a bitolar e alguns suçadores até podem descobrir os códigos mais fáceis. Mas normalmente o que

acontece é que a própria empresa que o produziu divulga os macetes através de revistas especializadas, no boca a boca, ou de outras formas que façam a notícia se espalhar — e como espalha! Elas acabam chegando até nós através dessas revistas ou pelo conhecimento de nossos pilotos, que são muito bem informados.

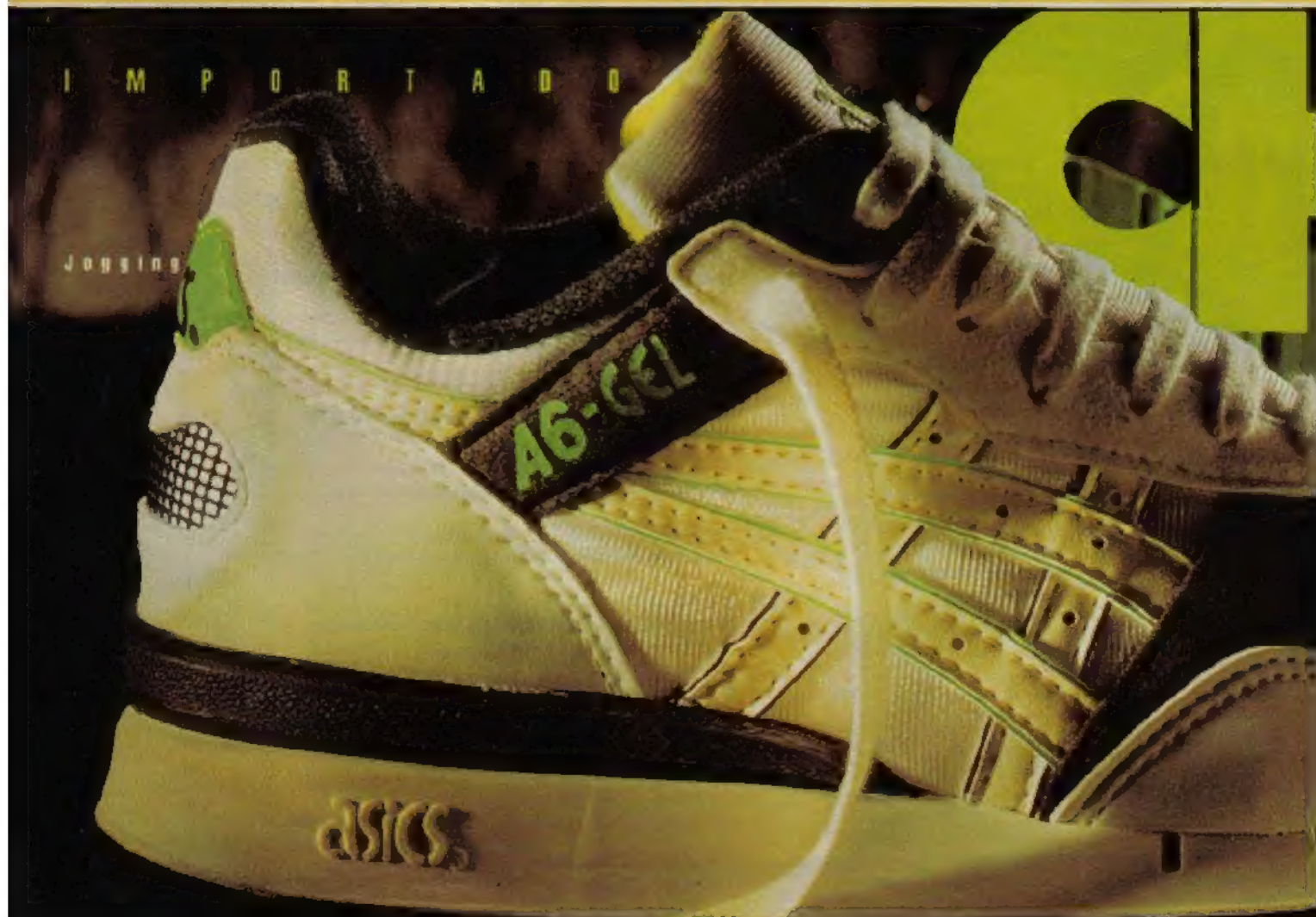
TOP GAME

Gostaria de saber como é o videogame que eu vou ganhar — o Top Game, da CCE. Ele tem óculos 3D? Tem boa resolução gráfica? É compatível com o novo console da Nintendo, o Super Famicom?

JAIME LUÍS GROFF JR

Natal, RN

O videogame que você vai ganhar é compatível com o Nintendo de 8 bits. Assim, infelizmente, ele não aceita os cartuchos do Super Famicom ou Super NES, que são de 16 bits. O Top Game não tem óculos 3D, mas tem pistola laser para jogos de tiro ao alvo. Uma das vantagens desse console é que ele possui uma entrada para cartuchos padrão americano (72 pinos) e uma também para o padrão ja-



ponês (60 pinos), dispensando assim o uso de adaptadores. Seus joysticks são semelhantes aos do Nintendo americano, possuindo botão Direcional, dois botões para comandos e os de Start e Select. A resolução gráfica e a capacidade sonora são as mesmas dos outros videogames que seguem o padrão Nintendo, variando um pouco de jogo para jogo.

ALEX x MÁRIO

O Alex Kidd foi feito para concorrer com o Mário? Qual dos dois personagens é mais conhecido e mais vendido?

WALDIR ROCHA JR
Pícaras, SC

Assim como o Pac Man é o símbolo do Atari, Super Mário é o da Nintendo e Alex Kidd, o da Sega. Os dois personagens, na verdade, acabaram encarnando o espírito de competição que existe entre as duas empresas e realmente disputam a preferência dos gamemaniacos. E quem está ganhando essa briga é o Mário — afinal, a Nintendo é líder mundial em vendas de videogames. Somando o número de cartuchos de Super Mário 1, 2, 3 e

Super Mário World comercializados só nos Estados Unidos, chegamos a um total de 32,5 milhões de unidades. Não sabemos quantos cartuchos de Alex Kidd foram vendidos em todo o mundo, mas dificilmente eles ultrapassariam as vendas do Super Mário — o grande campeão dos videogames.

TURBO GRAFX

Adoro a revista, mas fico um pouco chateado por não encontrar matérias sobre o Turbo Grafx. Não daria para falar um pouco dele? Onde eu posso encontrar jogos para esse videogame em minha cidade?

ALEX NESTOR DA SILVA
Rio de Janeiro, RJ

Lamentamos que você fique chateado com a gente, Alex, mas o motivo pelo qual não falamos de Turbo Grafx na revista é muito simples: infelizmente, pouca gente possui esse console no Brasil. Reconhecemos que o Turbo é um excelente videogame e prometemos fazer uma matéria especial sobre ele, ok? Por enquanto, procure os games para o seu console nas locadoras que anunciaram no caderno Ação Games Clube.

TARTARUGA 2

Como foi que vocês conseguiram o placar de 131 200 pontos na matéria sobre as Tartarugas Ninja (edição de maio) se o máximo que eu já consegui foi 931 pontos?

BRUNO VETORE AGUIAR
Petrópolis, RJ

Não fique achando que você está fazendo pouco ponto, Bruno. O cartucho que nós usamos para fazer a matéria é de padrão japonês, que tem uma pontuação completamente diferente do padrão americano — o que você usou, no caso. É pelo mesmo motivo que os códigos que demos na matéria não funcionaram com você.

COMPATIBILIDADE

Gostaria de saber se existem versões para videogame dos seguintes jogos de PC: Green Beret, Grand Prix Circuit, Lakers vs. Celtics e Kings of the Beach.

EMANOEL BEZERRA DE MENEZES
Vila Velha, PR

O Green Beret tem uma versão para Nintendo, o Lakers vs. Celtics para o Mega Drive (disponível só no exterior), Kings of the Beach para Nin-

TECQUE

Chegaram os novos modelos ASICS GEL para tênis, jogging e cross-training, em lançamento simultâneo com Europa e Estados Unidos. ASICS GEL é um amortecedor derivado do silicone que absorve os impactos que seu pé recebe durante os movimentos. Os impactos verticais são dissipados e dispersados para o plano horizontal.

De uma chegadinha numa revenda ASICS GEL e experimente um dos novos modelos. Tecnologia e beleza chegam juntas para você chegar lá.



Tennis Cross Training Jogging

ASICS'GEL

ALTA TECNOLOGIA EM ABSORÇÃO DE IMPACTOS

tendo. Do Grand Prix Circuit não conhecemos nenhuma, mas se ficarmos sabendo daremos um toque.

COMPATIBILIDADE

Gostaria de saber se o Super Charger é compatível com o Phantom System ou outro videogame.

JOÃO PAULO MARCONDES

Rio de Janeiro, RJ

É sim, João Paulo. Ambos são consoles padrão Nintendo, com a única diferença que o Charger utiliza cartuchos formato japonês — de 60 pinos —, enquanto o Phantom utiliza o formato americano — de 72 pinos. Seu videogame também é compatível com o Dynavision, Top Game, Bit System e Hi Top Game.

PREÇOS

Por que vocês não fornecem o preço dos jogos e consoles?

LUIZ EDUARDO ZANIS

Rio do Sul, SC

Se em nosso país não existisse esse monstro chamado inflação, até que poderíamos publicar o preço das coisas. Mas, no meio tempo entre o fechamento da revista e o seu lançamento nas bancas, poderia acontecer alguma modificação nos preços, de modo que a informação chegaria desatualizada aos nossos leitores. Depois eles ficariam achando que era erro nosso. Se um dia o preço das coisas parar de subir, teremos prazer em prestar mais esse serviço aos nossos leitores.

AMIGA

Onde posso encontrar jogos para o computador Amiga? Vocês não poderiam dar algumas dicas?

DANIEL CHRISTIANO CARDOSO

São Paulo, SP

Bem pertinho da sua casa, Daniel, tem uma locadora onde você poderá encontrar uma infinidade de jogos para o seu Amiga: é a Dimensão Vídeo, na rua Santa Virgínia, 107. O pessoal de lá manja tudo desses jogos e terá prazer em dar umas dicas pra você.

JOGOS IGUAIS

Cartuchos da Sega e da Nintendo com jogos iguais têm a mesma resolução gráfica e sonora? Gostaria também de saber como usar os códigos que aparecem no Top Secret, com todas aquelas letras, se o joystick dos

videogames só tem as letras A e B.

LOURIVAL BARBOSA DO AMARAL
Itaim Paulista, SP

Ah, Lourival, não vai me dizer que até hoje você não experimentou nenhum código por causa disso... Nos jogos que aceitam passwords, aparece uma tela com todo o alfabeto e, às vezes, também números, bastando selecionar a letra ou algarismo desejado usando o controle Direcional. Experimente, você vai curtir! Quanto à sua primeira pergunta, diríamos que apesar de os consoles Sega e Nintendo pertencerem à mesma geração tecnológica, na prática as versões de um mesmo jogo apresentam características diferentes. O jogo After Burner, por exemplo, é melhor na versão Nintendo, enquanto o Shinobi é melhor no Master. Só vendo mesmo para conferir.

DIFERENÇAS

Acho engraçado que existam diferenças entre cartuchos de padrão japonês e americano para um mesmo jogo. Por que isso acontece?

DANILO FERREIRA DE QUEIROZ

São Paulo, SP

Realmente, essas diferenças entre cartuchos de um mesmo jogo dão um nó na cabeça da gente. O nosso amigo Bruno, a cuja carta respondemos também nesta edição, ficou encafifado com o número de pontos do game Tartaruga Ninja 2 que utilizamos numa superestratégia. Essas diferenças acontecem por causa dos jogos piratas. Quando são copiados do original, certos games sofrem modificações e acabam ficando com características diferentes do cartucho original. O das Tartarugas Ninja 2, por exemplo, tem cópias piratas em que você começa o jogo com nove vidas ou trinta vidas! Por isso, não estranhe se algum código não entrar no seu game ou se determinada dica não funcionar: são os males da pirataria.

DYNAVISION

Qual é a diferença entre Dynavision I, II, e III? Qual destes é compatível com o Top Game e Super Charger?

FREDERICO BELO DE OLIVEIRA

Rinópolis, SP

O videogame Dynavision I é compatível com o padrão Atari, enquanto os II e III são padrão Nintendo 8 bits. A diferença entre eles é que o III foi lançado recentemente e traz uma série de inovações, como o duplo sistema de encaixe — para cartuchos de 60 e 72

pinos —, joysticks tipo manche de avião e com saída para fone de ouvido.

PHANTOM OU MEGA DRIVE?

Estou em dúvida se compro um Phantom System ou um Mega Drive. Será que não existe um adaptador para os jogos de um entrar no outro?

ANDRÉ GONDIN OLIVEIRA

Teresina, PI

Você terá de fazer uma opção entre os dois, André, pois Phantom e Mega Drive são totalmente incompatíveis, não existindo nenhum adaptador que permita a troca de jogos.

FOLHETOS DO MASTER

Peço que vocês me mandem folhetos sobre o Master System II e seus lançamentos.

DANIEL HENRIQUE MIRANDA

Dois Córregos, SP

A melhor maneira de ter acesso aos catálogos técnicos do Master System e seus cartuchos é associar-se ao Master System Clube, da Tec Toy. A inscrição é gratuita e, ao fazê-la, você receberá informações sobre as novidades para o seu videogame, dicas de jogos e recordes. Mande sua carta para a Av. Ermano Marchetti, 576, São Paulo, SP — CEP 05038.

32 BITS

É verdade que existe um Mega Drive de 32 bits? Se existir, a Tec Toy vai lançar?

ANDRÉ GUSTAVO VANNI BERTONI

Poços de Caldas, MG

Realmente existe por aí um boato de que a Sega do Japão estaria trabalhando no desenvolvimento de um videogame de 32 bits, que receberia o nome de Giga Drive. Ficamos a par dessa fofoca através de uma revista americana. Por enquanto não há nada de oficial, mas não seria de estranhar se um dia a Sega anunciasse o lançamento de um console de 32 bits. Afinal, a tecnologia está sempre evoluindo e a tendência é que tenhamos videogames cada vez mais sofisticados.

Escreva para a
ACAO GAMES — Av. das
Nações Unidas, 5777,
CEP 05479, São Paulo —
SP. Reservamo-nos o di-
reito de resumir as cartas
por motivos técnicos de
edição.



Brinquedos Laura



SUPER
FITAS EM
PROMOÇÃO
ESPECIAL
ULTIMOS
LANÇAMENTOS

TEC-TOY



milmar



Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM



GAME-GEAR
DA TEC-TOY
COM GARANTIA
E ASSISTÊNCIA
TÉCNICA

O MUNDO DOS GAMES NOS SHOPPINGS

LINHA DE MASTER SYSTEM

MEGA DRIVE - GAME BOY - NINTENDO - PHANTOM SYSTEM

SUPER CHARGER - MINI GAMES (CASIO - NINTENDO - TEC-TOY)

- Acessórios
- Grande variedade de jogos

- **Facilita-se pagamento • Aceita-se cartão de crédito**
- **Vendas via sedex p/ todo Brasil**

- Morumbi Shopping - Piso Térreo **Fones: (011) 531-7293 / 535-5261**
- Shopping Paulista - Piso Maestro Cardim **Fones: (011) 251-2818 / 289-1058**

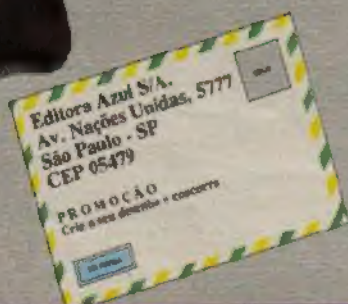
AÇÃO

GAMES PROMOÇÃO

AÇÃO

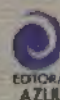
GAMES

CRIE O SEU DESENHO E CONCORRA



São 2 Phantom System e 200 camisetas exclusivas para os melhores desenhos. Você não pode perder. Crie um desenho de sua livre escolha usando os games como tema e detone.

O desenho deve ter no máximo 21 x 28 cm e vir acompanhado desta ficha de inscrição que pode ser xerox. Leia atentamente o regulamento e boa sorte.



REGULAMENTO

01) A promoção "Crie o seu desenho e concorra" é um concurso artístico/cultural promovido pela revista AÇÃO GAMES, aberto à participação de qualquer pessoa residente em território nacional. 02) Para participar o leitor deverá fazer um ou mais desenhos a respeito de games. 03) Cada desenho deverá ser enviado com cupom ou xerox deste para "Revista AÇÃO GAMES", Av. das Nações Unidas, 5777, CEP 05479. Só concorrerão cupons corretamente preenchidos. 04) Os desenhos devem ser enviados até 16/09/91. Vale a data de postagem no correio. 05) Caberá a uma comissão julgadora, formada por profissionais de reconhecida competência, selecionar os 202 desenhos. 06) A comissão levará em consideração a criatividade e originalidade de cada desenho concorrente. 07) A decisão da comissão julgadora é soberana e irrecorrível. 08) O julgamento será feito dia 20/09/91 às 14 horas na sede da Editora Azul, Av. das Nações Unidas, 5777, São Paulo. 09) Serão escolhidos os 202 melhores desenhos, que por cessão de direitos autorais receberão os seguintes prêmios: — 2 Phantom System e 200 camisetas. 10) Os vencedores serão avisados por telegramas e terão seus nomes publicados na Edição n.º 07 do mês de novembro. 11) Todos os desenhos enviados não serão devolvidos e os premiados tornar-se-ão propriedade da Editora Azul. 12) Não poderão participar desta promoção os funcionários da Editora Azul, bem como seus familiares.

Promoção (ou concurso) exclusivamente artístico e cultural, sem qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos participantes, nem vinculação destes à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço aberto a qualquer pessoa que queira participar, com exceção dos funcionários da Editora Azul, e das empresas que apoiem esta promoção, de acordo com a lei n.º 5768, Decreto n.º 70.951, art. 30.

Nome: _____

Endereço: _____

Telefone: _____ Cep: _____ Sexo: _____ Idade: _____

Bairro: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Nome da escola: _____ Grau: _____

Tem videogame? _____ Marca: _____

Modelo: _____

Frase: _____

S.O.S.

BUSTER DOUGLAS (Mega Drive)

Vocês têm alguma dica para derrotar o James Buster Douglas?
CLÁUDIO RIBEIRO DOS SANTOS
Guarulhos, SP

A manha para pôr o grandalhão a nocaute é dar vários socos por segundo — o máximo que você conseguir — na cabeça e no fígado.

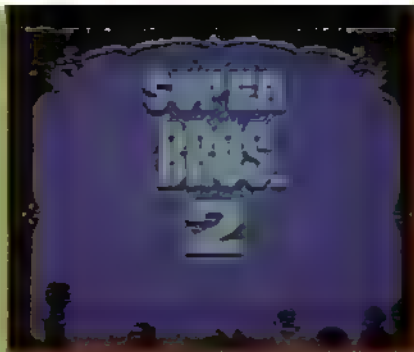
ALTERED BEAST (Master System)

Qual é a melhor estratégia para passar daquele monstro que solta olhos sem perder muitas vidas?
LUÍS FELIPE MARTINS OLIVEIRA
Santos, SP

Você tem de estar na forma de dragão, voando na altura dos olhos dele. Atire sem parar quando ele interromper seus ataques por alguns instantes.

UPPER MARIO 3 (Nintendo)

No mundo 1-2, quando a gente pega a chave dentro do segundo vaso, surge um rosto. O que eu faço depois?
RAPHAEL MOREIRA TOTH
São Paulo, SP



Quando isso acontecer você tem de largar a chave. O rosto vai embora, você pega a chave novamente e então pode abrir a porta sossegado.

OUT RUN (Master System)

Gostaria que vocês me dessem alguma dica para o jogo Out Run, que aliás é muito legal.
MARCELO T. DE CARVALHO
Santo André, SP

Este jogo é de pura habilidade manual, Marcelo, e você terá que ser um ás no volante para desempenhar bem. Uma diquinha que poderá ajudá-lo é que, quando você estiver derrapando nas curvas, apenas solte o acelerador e o carro recuperará a estabilidade.

DOUBLE DRAGON (Master System)

Gostaria de saber alguma manha para vencer neste jogo.
ADROALDO B. BOSCHI
Nova Petrópolis, RS

Para um melhor desempenho neste game, o melhor é não pegar as armas que os inimigos deixam quando vencidos; o uso desses itens gastará seus corações mais depressa. Jogar com as mãos limpas é a melhor estratégia.



DOUBLE DRAGON (Master System)

Não estou conseguindo passar daqueles brutamontes da última fase. Tem um jeito de ganhar vidas neste estágio?

EMERSON OLIVETTI
União da Vitória, PR

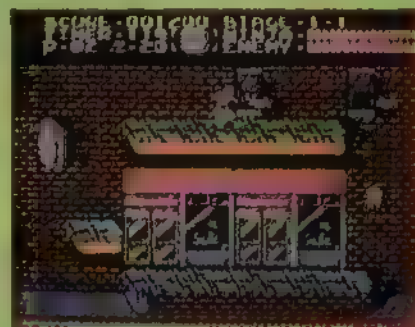
Tém sim, Emerson. Na hora em que você entrar nesta fase, fique pulando até 30 vezes para obter um Continue infinito.

NINJA GAIDEN (Nintendo)

Como é que eu faço para matar o Jaquio, chefe da fase 6-4? Será que neste jogo não existe alguma manha para dar invencibilidade, seleção de fases etc.?

AUDREY R.B. BALDIN
Santo André, SP

Infelizmente, Audrey, não existe nenhum truque deste tipo — você terá de vencer o jogo na raça, mesmo. Para arrasar o Jaquio, fique no meio da tela e jogue os tiros de fogo enquanto ele fica voando por cima de você. Garantimos que o chefe vai virar churrasquinho.



TANTARUGAS NINJA (Nintendo)

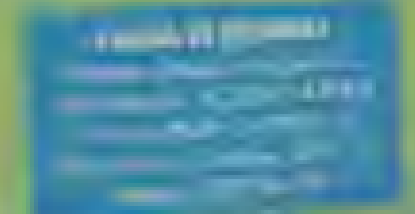
Como eu faço para passar da terceira fase, que é aquela em que a gente dirige o furgão?
SÉRGIO MARCELO CASTILHOS
Santiago, RS

Você tem de pegar o míssil no primeiro prédio e com ele estourar as barreiras, orientando-se sempre pelo mapa. A saída desta fase está no canto superior esquerdo.

DOUBLE DRAGON 3 (Nintendo)

Vocês sabem de algum truque para conseguir mais vidas, selecionar fases ou obter mais de um Continue? Gostaria de saber também se é possível fazer o personagem abaixar-se.
FERNANDO ROSSATO A. SANTOS
São Paulo, SP

Double Dragon 3 é um daqueles jogos que só se vence com pura habilidade manual, Fernando. Só existe o Continue normal depois da quarta fase, que é a da Itália. O único momento em que o seu lutador se abaixa é quando ele arma uma voadora: nesse instante, ele dá uma abaixadinha para tomar mais impulso.



SHOTS

FESTER'S QUEST

Família Adams vira game

A esquisita e engraçadíssima família Adams — aquela do antigo seriado para a TV — já está nos con-

soles Nintendo e agora também vai virar game em Compact Disc Laser para o Turbo Grafx, sistema de 16 bits da NEC. A data de lançamento deve ser novembro, quando também estreia nos cinemas americanos um filme da Paramount Pictures com os mesmos personagens. Do jeito que os Adams são divertidos e atrapalhados, o game deve ser hilário.



Ranking dos jogos Nintendo nos Estados Unidos

Na última pesquisa da Nintendo com os gamemaniacos americanos, o jogo *Tartarugas Ninja 2* foi apontado como o mais popular da temporada. Em segundo lugar vem *Super Mario Bros. 3*, há dezesseis meses um dos games mais detonados nos Estados Unidos. A terceira colocação esta com *Mega Man 3*. Quem está subindo mês a mês no ranking e começa a ameaçar a posição dos veteranos é *Bart Simpson vs. Space Mutants*, que já ocupa o sexto lugar. Veja no quadro os dez games que os americanos estão bi-tolando mais ferozmente nos últimos tempos.

Posição	Jogo	Há quantos meses está no ranking
1	Tartarugas Ninja 2	6 meses
2	Super Mario Bros. 3	16 meses
3	Mega Man 3	5 meses
4	Final Fantasy	10 meses
5	StarTropics	7 meses
6	Bart Simpson vs. Space Mutants	2 meses
7	Crystals	6 meses
8	Dr. Mario	5 meses
9	Dragon Warrior 2	6 meses
10	Tetris	14 meses

Clássicos do Mega vão para o Super NES

Os excelentes games de esportes *John Madden Football*, *PGA Tour Golf* e *Lakers vs. Celtics* terão também uma versão para o Super NES. Produzidos originalmente para Mega Drive e IBM PC pela Electronic Arts, estes games serão aperfeiçoados para aproveitar ao máximo as características do console de 16 bits da Nintendo.

O Panther michou?

A revista americana *Video Games & Computer Entertainment* foi especular como este o desenvolvimento do Panther, videogame de 16 bits da Atari, e ouviu a seguinte resposta: o projeto está parado. A informação ainda não é oficial, mas segundo a revista, ela foi dada por uma fonte confiável. Se a história for mesmo verdadeira, é uma pena: o Panther seria um videogame ainda mais poderoso que o Super NES. Já pensou?

NOVIDADES MADE IN JAPAN

Os mais novos sucessos para Nintendo 8 bits

Os games em que os japoneses estão se viciando atualmente ainda não são conhecidos por aqui (infelizmente). Um deles é *Hiryu No Ken*, da *Culture Brain*, um delirante jogo de luta que reúne boxeadores karatekas e gigantes da luta-livre. Neste game de pura pancada, cada jogador pode realizar nada menos que 80 golpes diferentes (!!) para defender-se, atacar e até jogar longe os adversários. E tem mais: podem participar até oito jogadores ao mesmo tempo em competições coletivas. Sai ZING e POW pra todo lado.

Outro sucesso japonês para Nintendo 8 bits (que eles chamam de Famicom) é *Bomberman 2*, da Hudson Soft. Na nova versão deste título já conhecido pelos brasileiros, pode-se jogar com até três bombermen ao mesmo tempo, o que aumenta muito a tensão emocional do jogo. Três homenzinhos detonadores na tela devem produzir, juntos, o barulho de um incêndio numa loja de fogos de artifício.

Jogo de guerra para o Mega Drive

Entre os fãs da videogame de 16 bits da Sega está estourando um jogo que relata uma luta histórica da Segunda Guerra Mundial: o combate do Exército nazista a Polônia, ocorrido em setembro de 1939. Os combates são recriados em 42 diferentes cenários com graus crescentes de dificuldade. Al vai seu nome: *Adolf's Assault Daysenryaku* (ufu!), ainda sem tradução.

Copa do Mundo, rolando nas telas do PC Engine

Outro videogame de 16 bits bastante popular no Japão é o PC Engine da NEC. Os proprietários desses consoles podem bitolando em jogo *Legend Power Eleven* (Hudson Soft), um simulador da Copa do Mundo de Futebol.

São no todo doze times, incluindo Alemanha, Argentina, Itália e Brasil (que pelo menos no game tem o time da seleção). Sem se esquecer do Japão, claro. O jogo, pela menos no game, é um dos participantes da Copa.

Mega Drive com jogos em CD

A Sega está lançando, no Japão, uma linha de jogos em

Compact Disc para o Mega Drive. O Mega CD — como foi batizado e acessório — já vinha frequentando feiras no Japão e deixando todo mundo com água na boca. Junto com ele, estão sendo lançados jogos em CD. A Sega pretende começar a exportar o aparelho para os Estados Unidos e o Brasil. Se não, em nossas próximas edições mais sobre o assunto.

Nintendo Americana, faturando os tubos

O novo videogame Super NES (16 bits) mal começou a ser vendido nos States e a Nintendo americana já está vendendo muitos cópias. Com o lançamento do novo produto, ela pretende faturar nada menos que quatro bilhões de dólares ainda este ano. Com toda essa grana, dá pra comprar 400 mil automóveis Kadett.

SimCity, o campeão da Super Famicom

Lançado pela Nintendo em abril, o game *SimCity* tem estado desde então entre os campeões da preferência nacional no Japão. Neste jogo tipo aventura você recebe um terreno vazio e constrói uma cidade, administrando-a como se fosse o prefeito. O objetivo é fazer a cidade crescer, atendendo às suas necessidades — transportes, moradia, serviços públicos etc. Se houvesse uma faculdade para políticos no Brasil, pilotar *SimCity* seria uma das



Master S



JÁ VEM COM O JOGO ALEX KIDD
COM O CARTUCHO JOGOS D

Aproveite que agora o Master System® II vem com c
Compre logo o seu que esta

SEGA

*Acompanha 1 joystick.

PRODUZIDO
NA ZONA FRANCA
DE MARLUS

ystem II.[®]*



NA MEMÓRIA E AGORA TAMBÉM
E VERÃO NA EMBALAGEM.

cartucho Jogos de Verão totalmente grátis para você.
promoção é por tempo limitado.

*OS ÓCULOS 3-D E A PISTOLA LIGHT PHASER
SÃO COMPATÍVEIS COM O MASTER SYSTEM II
E VENDIDOS SEPARADAMENTE

EGYPT

DEU A LOUCA NOS GAMES

A partir de outubro, a CCE começa a importar o Game Genie, um revolucionário acessório capaz de modificar os jogos da Nintendo

Alcançar as emoções e o sucesso que os jogos proporcionam, isso é extremamente gratificante, no fundo, de um dia espera montar o sonho de ser imbatível. De fazer o personagem do seu game aprontar as loucuras, atropelar os inimigos, andar pelo ar como se fosse um astronauta, detonar pra valer os seus poderes e não ser derrotado. Você só o Game Genie, a invenção mais genial dos últimos tempos em matéria de

Ele não acrescenta nenhuma etapa de acesso a jogos dos jogos padrão Nintendo e cria efeitos especiais, como invencibilidade, energia e vidas infinitas, armas de poderes ilimitados e outras loucuras. Imagine que num game como o Super Mario 3 você poderá fazer o personagem tornar-se invencível e atropelar todos os inimigos no reino de Koopa, ou ainda como se fosse pelo mundo que quiser. É bem demais para ser verdade.

Mas não precisa se beliscar porque você não está sonhando. Esta maravilha existe e vai ser importada a partir de outu-

bro pela CCE. Ela já está no mercado nacional, e equivale a um cartucho Nintendo importado. Já juntando uma quantidade, ou pedindo aquele emprestado para os velhos porque você não vai querer o seu por uma razão.

Como funciona — O Game Genie foi criado no ano passado pela America, uma empresa americana de jogos eletrônicos. É um pouco parecido com um daqueles adaptadores que a gente usa para colocar jogos padrão japonês em consoles compatíveis com o Nintendo americano. Na entrada de baixo, encaixa-se o cartucho. A entrada de cima é para conectá-lo ao console. Ai você liga o seu videogame e... surpresa.

Quando o console é ligado, em vez da tela de apresentação do jogo que você está usando, surge a tela de códigos do Game Genie. Em cima as letras do alfabeto e três linhas tracejadas para você digitar até três passwords. São estas senhas



que provocam efeitos especiais no game, interferindo em sua lógica de programação.

Para as vidas infinitas em Super Mario 3, é preciso digitar o código 0LXPMVE; por exemplo, no jogo Mega Man 3, a senha 7-NALALE permite que você continue com nove vidas.

Mais e mais outras centenas de códigos estão no manual de passwords que acompanha o Game Genie. Lá você encontra as senhas para aproximadamente 200 jogos — de Contra e Metroid à Mike Tyson's Punch Out, Rambo e Turricot. Como o Game Genie mexe a lógica dos jogos Nintendo, que é sempre a mesma, é possível encontrar outras.

Como usar —

Além de genial, este aparelho teve sua comercialização proibida nos Estados Unidos. É que a americana desenvolveu o Game Genie sem a autorização da Nintendo, que por sua vez não gostou nem um pouco do novo produto e entrou com uma ação na Justiça americana para impedir as vendas. De qualquer modo, a Nintendo não conseguiu proibir a venda do acessório e ele pode ser livremente comprado lá. Muitos americanos que viajam para aquele país trazem o Game Genie na bagagem, é claro.

Game Genie
AER GEXLU
GRISTIVYN
ZUNO

1. Quando você liga o console com o Game Genie, surge esta tela para a entrada de códigos. Leia atentamente as instruções do manual para operar corretamente o aparelho.



2. O módulo deve ser montado como um adaptador. Ele tem uma entrada para o cartucho e outra para o console.



3. Observe em que posição fica o Game Genie quando usado com cartucho e console padrão americano.



4. Se o cartucho ou console usado for padrão japonês, é preciso usar ainda o adaptador apropriado. Atenção: o funcionamento do Game Genie só é garantido com jogos originais da Nintendo americana. Games padrão japonês podem não aceitar alguns códigos.

SUPER MARIO MUITO LOUCO

Em *Super Mario 3*, o Game Genie permite a realização de 41 efeitos especiais. So as modalidades de saltos são seis. Cada pulo é mais alto que o outro, até chegar no "salto lunar": ele é tão alto que Mario some da tela por alguns segundos. Outro efeito interessante é o salto skywalker, com o qual Mario caminha no ar como se estivesse flutuando.

Você poderá ainda fazer seleção de fases e começar o jogo como racoon, sapinho, tanooki ou fire Mario. Outro efeito chocante é a velocidade turbo. Com ela, Mario é capaz de decolar e voar como se estivesse com a roupa de racoon, só que mais baixo. Agora, irresistível mesmo é a invencibilidade. Você poderá passar batido pelos inimigos, tomando cuidado apenas com os abismos e buracos. Com estes, não tem jeito.



5. Com o salto lunar, Mario sai da tela por alguns segundos.



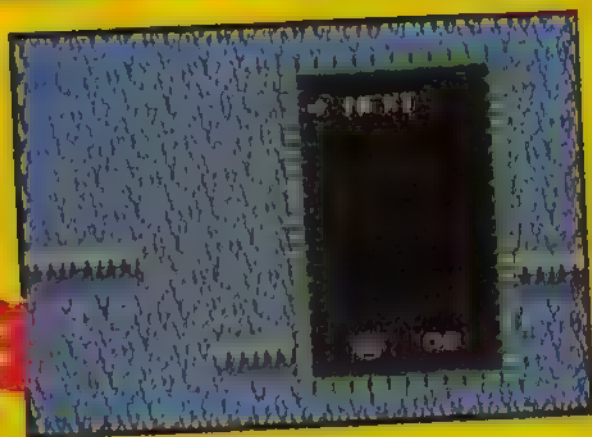
6. Nosso herói pode começar o jogo com a roupa do tanooki...

7. ...ou de sapo, se preferir.

MEGA MAN

RADICAL

Você vai barbarizar em *Mega Man 2* com o Game Genie. Que tal começar o jogo com vidas infinitas? Pode-se escolher também por iniciar com apenas uma (que dureza!), seis ou nove vidas. A arma normal que o robozinho carrega pode adquirir o poder explosivo. E na seção de superpulos, estão à sua disposição as opções salto lunar e skywalker. Com estes efeitos, Mega Man vai fazer o dr. Willy tremer nas bases!



TOP GUN

INDOMÁVEL

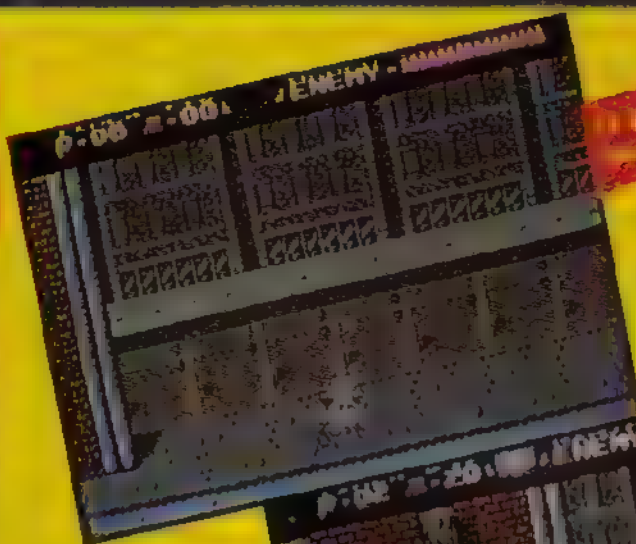
Você vai se sentir o próprio Tom Cruise ao pilotar seu caça com os superpoderes do Game Genie. É possível começar o jogo logo de cara com um infinito número de mísseis. Se preferir, decole com o dobro de mísseis hound, wolf ou tiger. Seu problema é combustível? Não se preocupe, existe um código para que ele não acabe nunca mais. Experimente ainda a sensação de ser imune aos ataques inimigos ou selecionar fases.



NINJA GAIDEN

ARRASADOR

O bom do Game Genie quando usado para o jogo *Ninja Gaiden* é que ele conserva os poderes do personagem — mesmo que você detone de gastar as armas. Existem códigos que permitem gastar shurikins ou roda de fogo sem a perda de poder espiritual. Os itens restauradores de força fazem o seu medidor encher inteirinho de uma vez. Além de toda essa mamata, você poderá começar com seis, nove ou infinitas vidas.

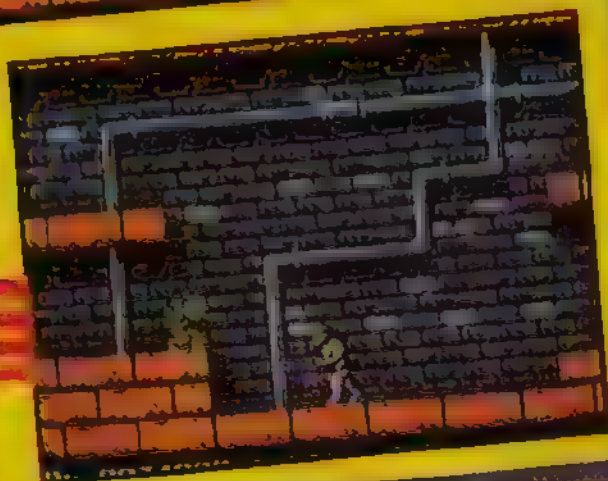
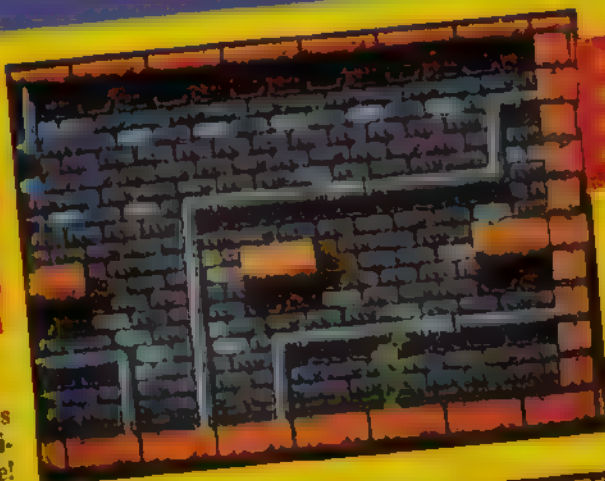


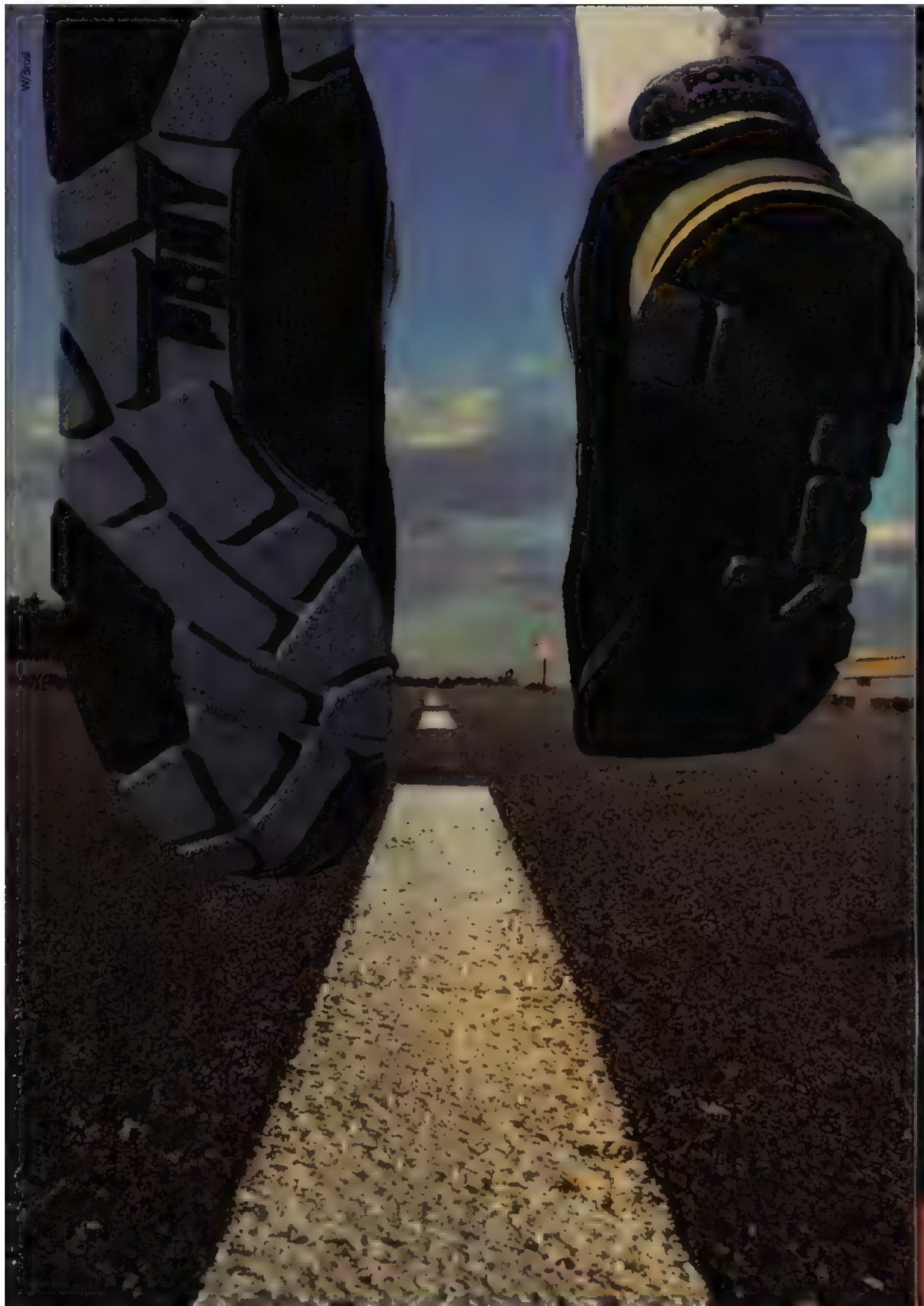
TARTARUGAS

NINJA

INVENCÍVEIS

Cowabunga! Se as tartarugas já botavam pra quebrar, imagine agora com o Game Genie! Este jogo não permite ficar com vidas infinitas, mas em compensação você poderá armar-se até os dentes. Existe um código que permite pegar 50 armas de cada vez, ou ainda acumular as armas que você for achando no decorrer do jogo. Mas não tente bancar o espartinho e conjugar estes dois comandos, pois não dá certo (veja a foto 15). As tartarugas podem ainda não sofrer danos com a maioria dos inimigos e restaurar todas as energias com um único pedaço de pizza.





**CUIDADO COM
A POLÍCIA
RODOVIÁRIA.**



XT 200



Authentic American

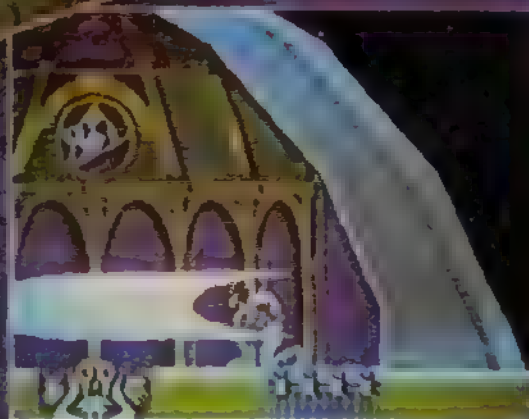
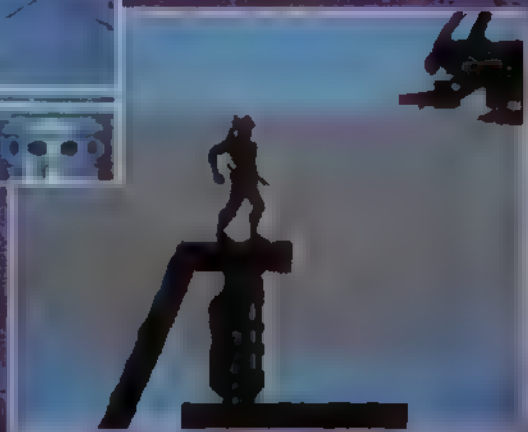
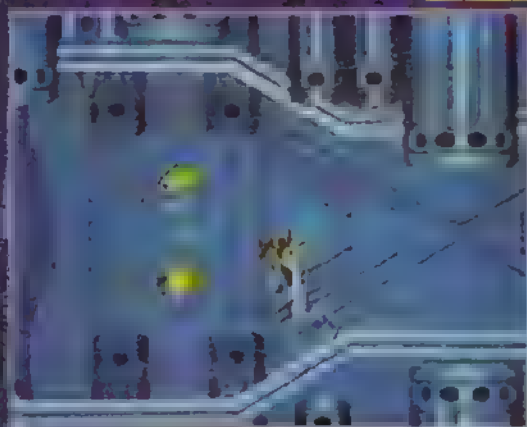
SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS-MEGA DRIVE

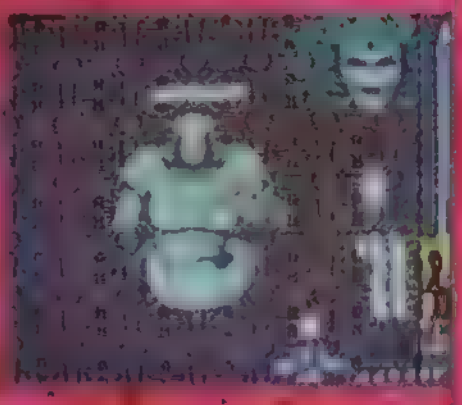
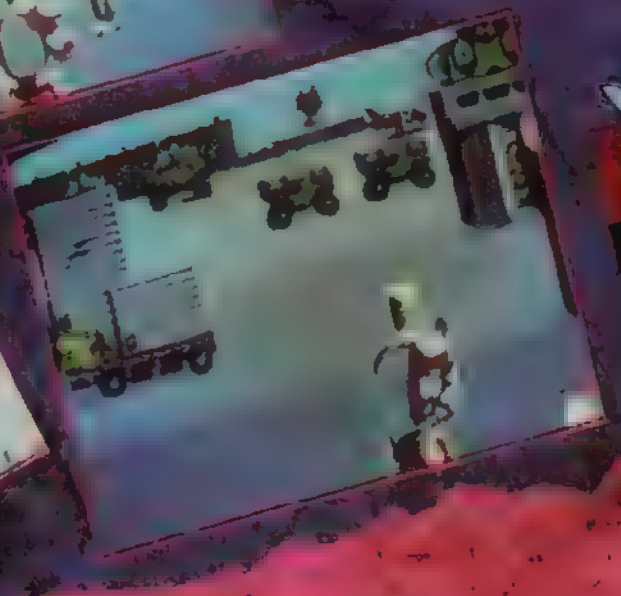
Este jogo foi simplesmente considerado como o melhor de 1990 nos Estados Unidos. E não é para menos: *Strider* é um game com cenários belíssimos, músicas chocantes e um grau de desafio que é de dar água na boca. Pra resumir, é um jogo animal. O personagem principal é Ryu, guerreiro com habilidades acrobáticas e também de homem-aranha: ele consegue andar nas paredes para escapar da morte. Afazendo os inimigos com uma lâmpada mágica, ele também conta com a ajuda de panteras e águias mecânicas. Sua comunidade é de fãs de jogos saltos, equilibrar-se em tocos e descer ribanceiras. Você

Games de sucesso no exterior estão sendo lançados aqui no Brasil nesta temporada

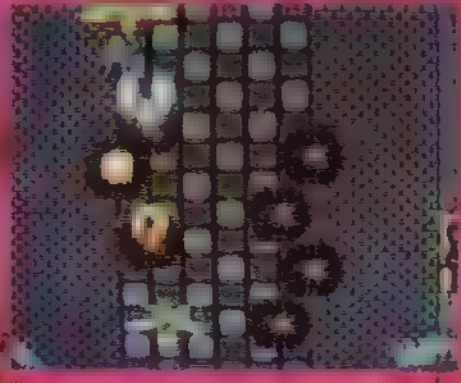
STRIDER



DYNAMITE



Typhon, o terrível ditador da escuridão, quer definitivamente mergulhar a Grécia nas trevas. Ele raptou Artemis, a deusa da Lua, e desencadeou uma verdadeira guerra com Apolo, o deus do Sol. Galopando seu cavalo alado, Apolo move céus, terras e oceanos em busca de Artemis. Mas para tê-la de volta, será preciso enfrentar seres mitológicos poderosos, como a Medusa e Fenix em estágios cheios de ação.

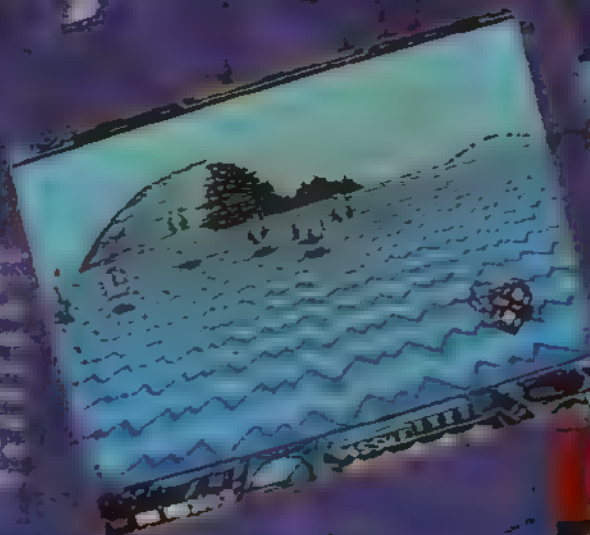


SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS - MEGA DRIVE

BURNING FORCE

Nesta batalha especial, você dirigirá as motos a jato dos caçadores da esquadrilha dos Space Fighters. Antes é preciso passar por uma série de testes para avaliar o desempenho das motos e dos jogadores. O jogo oferece gráficos bonitos e bastante variedade de níveis e inimigos para desafiar o jogador.



GRÁFICO



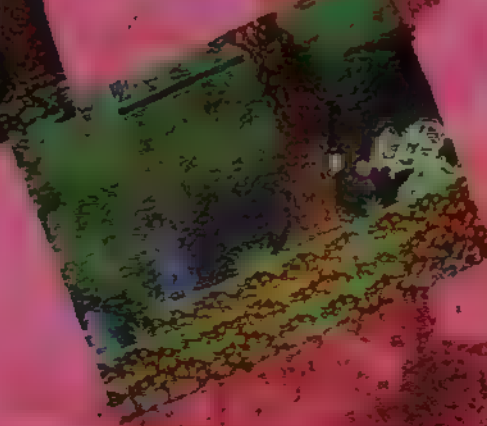
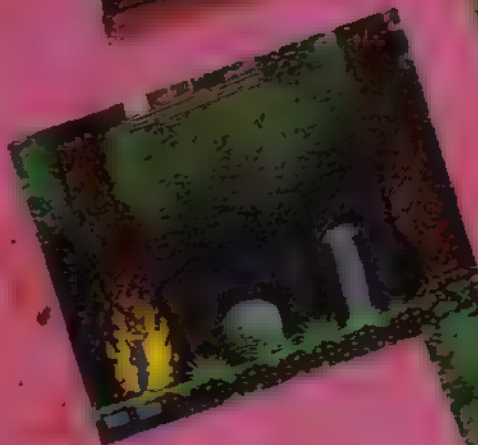
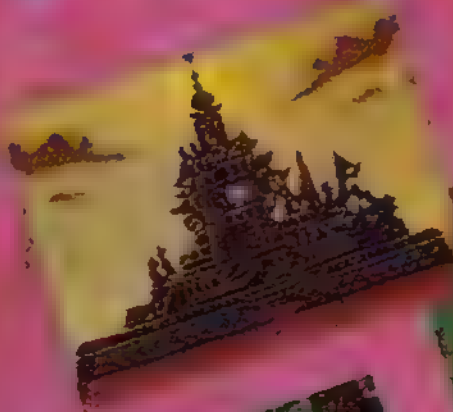
SOM



DESAFIO

MYSTIC DEFENDER

Yamato é um guerreiro com poderes mágicos que precisa penetrar no castelo do Imperador do Mal e salvar sua amada Alexandra. Tarefa, aliás, que não será nada fácil, pois o castelo está guardado pelas mais asquerosas criaturas. São larvas gigantes, aranhas, sapos, duendes e esqueletos que estão muito a fim de triturá-lo. Mas não se intimide: seus poderes mágicos são suficientes para tostar os inimigos em enormes labaredas.



GRÁFICO

SOM

DESAFIO



COLOQUE A TIZ NA
MEMÓRIA DO SEU GAME.
ELA VAI DETONAR SUAS JOGADAS

LANÇAMENTO!



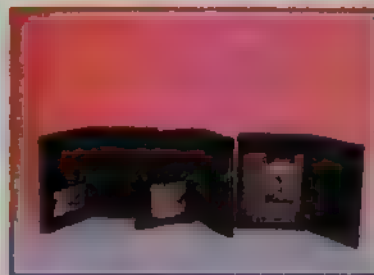
GAME BAG

Bolsa acolchoada para transporte de seu videogame, console, cartuchos, pistola e joysticks. Anti-impacto e impermeável.



CARTUCHOS P/ GAMES

Grande variedade de cartuchos para todos os modelos de videogames.



ESTOJOS P/ GAMES

Proteje e organiza seus cartuchos.

GRANDE VARIEDADE DE ESTANTES P/ GAMES.

Acabamos todos os cartões de crédito inclusive p/ compras efetuadas por telefone!

TEMOS TUDO PARA MONTAR SUA LOCADORA DE GAMES

(ESTOJOS, EXPOSITORES, PAINÉIS, MATERIAL GRÁFICO COMPLETO, ETC.)

Despachamos para todo o Brasil mediante ordem de pagamento ou débito em seu cartão de crédito.

Atendemos de 2º a 6º das 8:00 às 20:00 hs e aos sábados até às 19:00 hs.

FAÇA SEU PEDIDO POR TELEFONE OU PESSOALMENTE À:

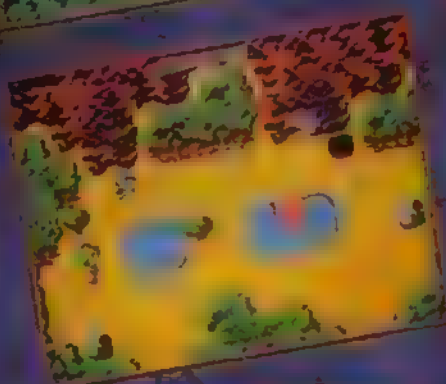
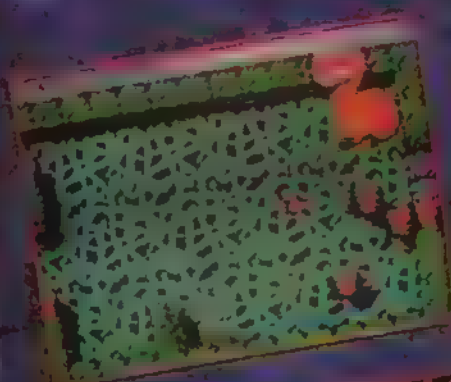
Rua dos Buritis, 436 - São Paulo - CEP 04321 - Tel: (011) 578-7277 - Fax: (011) 578-1031
Junto a Estação Jabaquara do Metrô

SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS - MASTER SYSTEM

Novos games de ação,
aventura, esportes e
estratégia estão chegando
ao mercado este mês

Conquistas



Strider



Este é o Strider, um dos
personagens mais famosos
do mundo. Ele é um guerreiro
destinado a combater os
monstros. Desafio, Conquista e
Plano. Este mês, aventura, ação,
estratégia, planeja. Terra de domínio.



RASTAN

Este game lembra um pouco o clássico *Golden Axe*, com personagens grandes e surpreendente definição gráfica para o padrão Master System. Um bom jogo para jogadores, pois no mundo de Semia existem cavernas, labirintos e pontos para explorar. Para eliminar os chefes mais rapidamente, corre e deslize as alças e trave a espada com vontade.



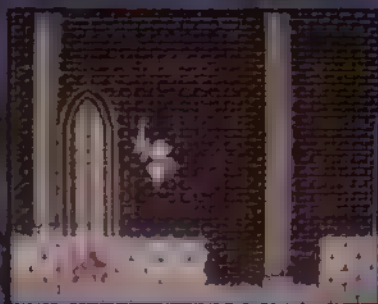
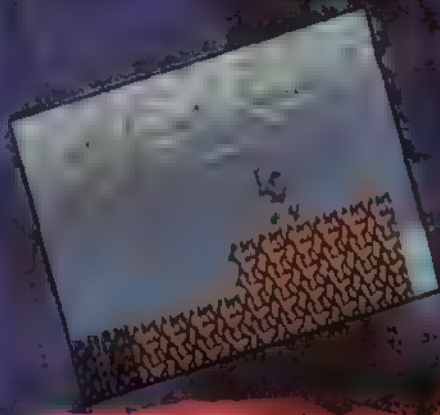
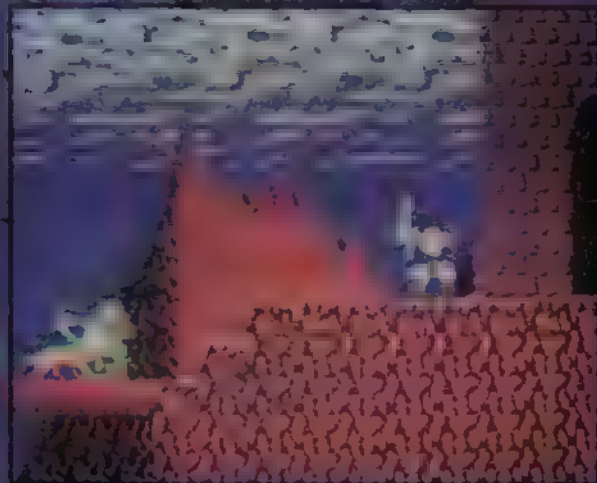
GRÁFICO



SOM



DESAFIO



PSYCHO WORLD

O *Psych World* é um jogo de ação que faz experiências com monstros e os jogadores liberam o espírito libertando todos os seres vivos que não podem mais viver com os chamados "monstros". Para destruir estes seres horríveis, que quando desaparecem libertam a vida, fique atento nestas dicas. Você poderá ajudar muito mais do que você imagina.



GRÁFICO



SOM



DESAFIO

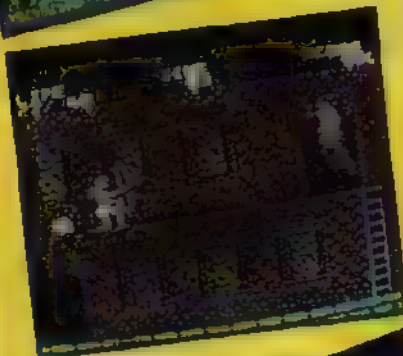


SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS - MASTER SYSTEM

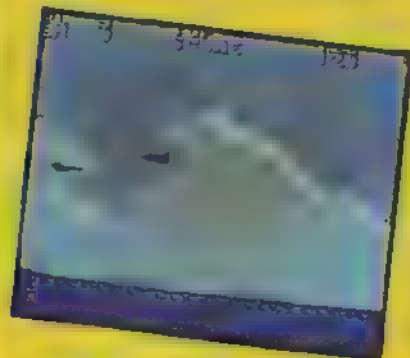
DANAN

O jovem Danan, único sobrevivente de um terrível desastre aéreo, foi criado por Jimba, habitante do mundo de Gian. Um dia, o pai adotivo de Danan é cruelmente assassinado e o jovem parte em busca de justiça. Somente no dia em que a morte de Jimba for vingada é que o guerreiro poderá viver em paz, mas até lá você precisa ajudá-lo nessa caçada implacável.



AERIAL ASSAULT

Boa opção para quem gosta de combate aéreo. Neste movimentado jogo, você dirige um caça supersônico em cenários bem variados. Os chefes no final de cada fase também mudam: são navios, aviões etc. Você vai pegando armas diferentes pelo caminho — algumas boas, outras nem tanto. A melhor é a que espalha cinco meias-luas e detona todo mundo em redor.



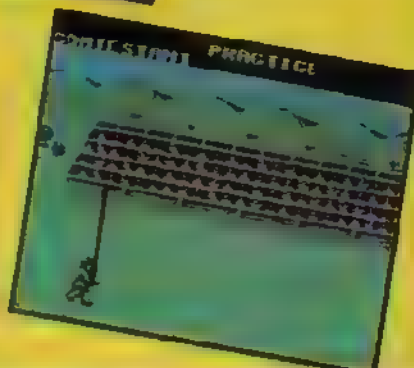
ALEX KIDD IN HI TECH WORLD

Se você está esperando uma nova e emocionante aventura de Alex Kidd, esqueça: este jogo é do tipo estratégico. O personagem terá que pegar objetos, telefonar, usar senhas, falar com pessoas — enfim, fazer quase uma gincana. O game



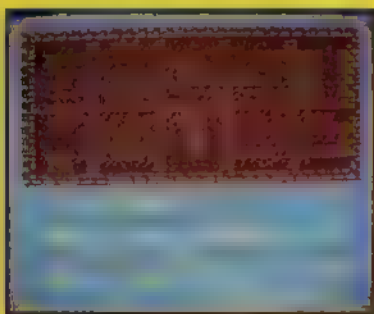
WORLD GAMES

Este game deveria chamar-se Olimpíadas do Faustão, pois as modalidades esportivas são as mais estranhas. Além do rodeio e a patinação com obstáculos, há ainda uma prova para ver quem consegue equilibrar-se sobre um tronco que rola rio abaixo. A quarta modalidade é ainda mais curiosa: arremesso de tora, com o detalhe que se você errar será enterrado no chão pela própria. Vai exigir muita habilidade.



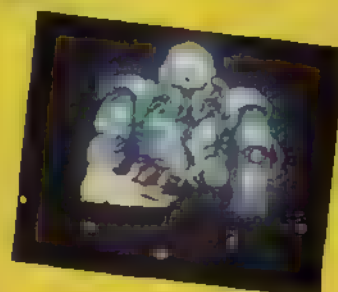
GHOST HOUSE

Você explorará os mistérios e perigos de uma casa mal-assombrada, onde há muitos itens para recolher e portas para fuçar. Um jogo de habilidade e rapidez.



TIME SOLDIERS

Este jogo até que tem um enredo bem original: uma viagem pelo tempo para resgatar cinco crianças aprisionadas. Você será um soldado que, através de uma máquina do tempo, vai a Roma, à Pré-História e outras épocas distantes para cumprir seu objetivo. Será preciso lutar contra os chefes destas épocas, como deuses, dinossauros, tanques de guerra e outros bichos.

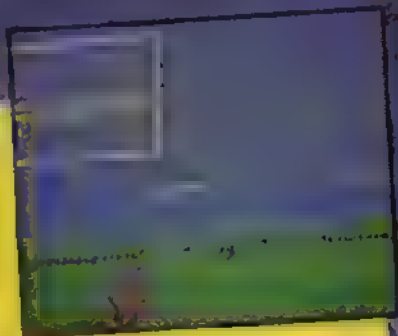
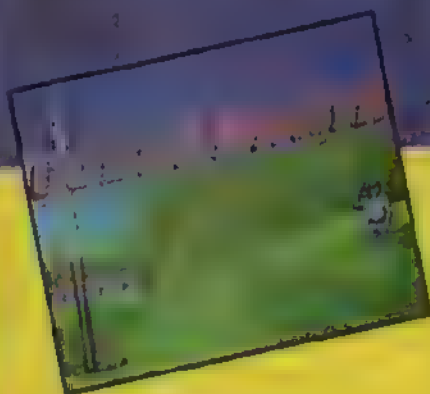


tem diálogos demais, o que pode torná-lo cansativo e de difícil compreensão para jogadores que não manjam muito de inglês.



SELECT

LANÇAMENTOS NACIONAIS MASTER SYSTEM



GOLFMANIA

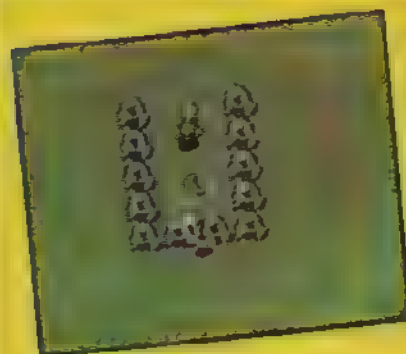
Mais um título para ser experimentado pelos esportistas. Neste jogo você estudara a tacada por vários ângulos — de cima, de lado ou em close — e poderá também controlar a velocidade da bola. Os mais craques poderão experimentar tacadas radicais, onde a bolinha faz até curva.



GRÁFICO

SOM

DESAFIO



GAIN GROUND

Num futuro muito distante, os homens divertiam-se numa arena lutando contra andróides. Certo dia, o computador central que comandava os andróides endoidou e o jogo virou um massacre. Você participará desta competição de vida ou morte, tendo que conduzir seus personagens à vitória e à saída da arena, que na verdade é um labirinto.



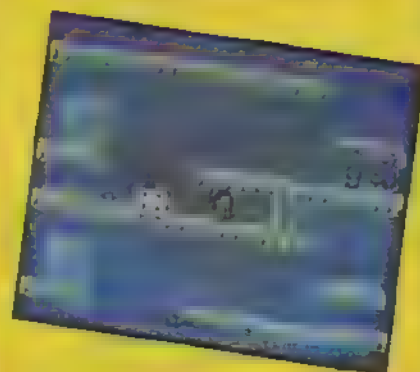
GRÁFICO

SOM

DESAFIO



Teddy está preso num labirinto cheio de caracóis, besouros e criaturas como Den-Den, com uma enorme cabeça de dragão e que adora devorar criancinhas. Como se tudo isso já não fosse um pesadelo, este joguinho tipo plataforma está lotado de armadilhas. Seja esperto.



GRÁFICO

SOM

DESAFIO



CLUBE

NOT CIRCUIT

Nesta edição agitamos locadoras de games para a moçada do Nordeste descolar jogos radicais. São endereços em Recife, Belém, Natal, Teresina e São Luís — além, é claro, das novas opções para o Rio e São Paulo.

TROCAS

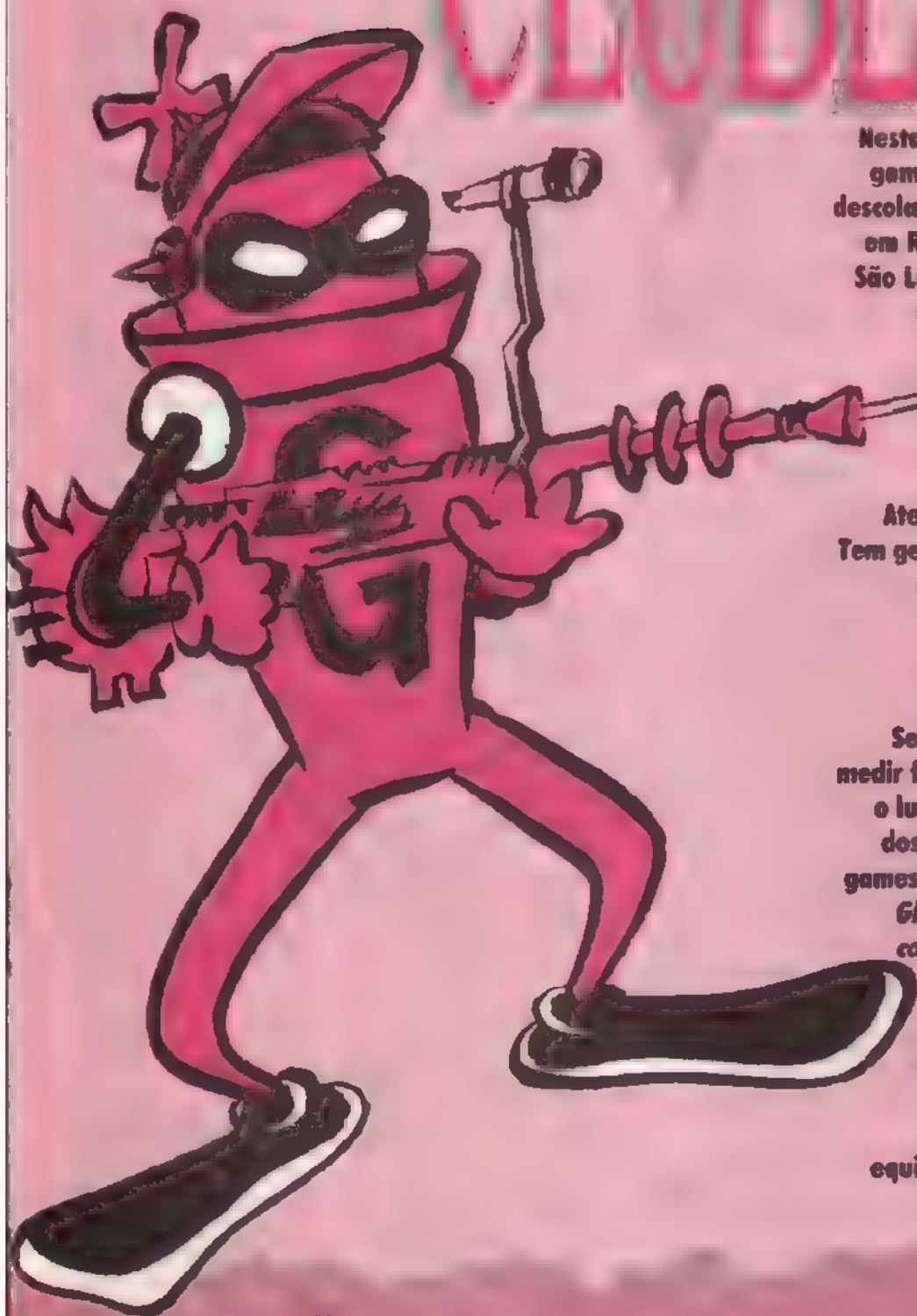
Atenção, donos de Master System! Tem gente querendo o seu videogame em troca de um console padrão Nintendo.

DESAFIOS

Se você procura um parceiro para medir forças no videogame, encontrou o lugar certo. Na seção de desafios dos nossos classificados, feras nos games *Castle of Illusion*, *Battletoads*, *Ghouls and Ghosts* e *Super Mario* convidam para um duelo. Topas?

VENDAS

Na seção de vendas dos nossos classificados, você encontrará verdadeiras pedrinhas de equipamentos e cartuchos novos ou usados — é só escolher.



GREMLINS GAMES

Locação
e vendas de
cartuchos para
todo Brasil!

SUPER LANÇAMENTOS

- ★ Midnight Resistance
- ★ Fantasia
- ★ Sonic
- ★ Street Smart
- ★ Alien Storm
- ★ Spiderman
- ★ Fat Man
- ★ Pit Fighter

- ★ Battetoads
- ★ Ninja Gaiden III
- ★ Chip'n Dale
- ★ Cabal
- ★ Battlejuice
- ★ Adventure Island II
- ★ Game Gear
- ★ Game Boy

- Acessórios
- Controles
- Consoles

R. Haddock Lobo, 1244
Loja 10

Jardins — Cerq. César
São Paulo — SP
CEP 01414

LIGULIA. (011) 282-3893/R. 35
282-6516



VENDO



► Vendo cartucho *Altered Beast* do Mega Drive em bom estado de conservação. Tratar com Adriano Carneiro Rodrigues, rua Oswaldo Gonçalves, 233, Jardim São Nicolau, CEP 13870, São João da Boa Vista, SP, ou tel. (0196) 22-3466, ramal 236

► Vendo Master System, seis cartuchos, pistola e rapid fire tudo na caixa. Tratar com André Menezes Bio, Alibara, SP, tel. (011) 484-9126.

► Vendo Nintendo padrão americano, dois controles, uma pistola, um tapete e três cartuchos. Interessados tratar com Lucas Mana Cury, av. Santo Amaro, 6238, apto. 66, CEP 04732, São Paulo, SP, ou tel. (011) 548-7123

► Vendo Mega Drive japonês já transcodificado, novo e na caixa. Tratar com Márcio Sandes, rua Butantã 313, apto 106, Pinheiros, CEP 05424, ou tel. (011) 814-6073.

► Vendo Bit System e dois cartuchos. Tratar com José Luiz Guimarães Struc Jr., rua Altino Rosa de Moraes, 48, apto. 2, Vila Mariana, CEP 04121, São Paulo, SP, ou tel. (011) 575-2480

► Vendo um Interface para Drive MSX, com um guia de usuário, mais um cartucho Tratar com Marcos Prado, rua Emiliano Pernetá, 581, apto. 21, CEP 80010, Curitiba, PR, ou tel. (041) 224-7695

► Vendo Master System com pistola ou troco por um Phantom System. Interessados tratar com Julio César, rua Luiz Gama, 7 E, Capelinha de São Caetano, CEP 40000, Salvador, BA, ou tel. (071) 226-2794

► Vendo Super Game CCE com 35 jogos. Tratar com Leandro Silva, rua Antônio Cansação, 771, apto. 202, Pontaverde, CEP 57035, Maceió, Al.

► Vendo ou troco alguns cartuchos do Phantom, Dynavision, Top Game e Super Charger por outros a combinar. Interessados tratar com Fabrício Anjos Pardel, rua Locarno, 392, Palmas do Tremembé, CEP 02348, Santo André, SP, ou tel. (011) 952-3591.

► Vendo Master com pistola rapid fire e dez cartuchos ou troco por um console de padrão Nintendo. Interessados

tratar com Alexander B. Micheibach, rua São Benedito, 301, Val-For, CEP 06900, Embu-Guaçu, SP, ou tel. (011) 496-1795

► Vendo Dactar, novo, acompanhado de dois joysticks e dezesseis jogos, ou troco por Dynavision II, interessados ligar para (011) 202-3065, com Fernando ou Margarete

► Vendo Master System com pistola, seminovo, e nove fitas. Tratar com Thyago Nogueira, rua Santa Madalena, 320, apto. 122, CEP 01322, São Paulo, SP, ou tel. (011) 287-0116

► Vendo Atari 2600 superconservado, com caixa, folhetos explicativos e mais catorze cartuchos. Tratar com Matheus Paes Yazawa, rua Passárgada, L. 6, Qd 17, Itapua, CEP 41611, Salvador, BA, ou tel. (071) 249-5464.

► Vendo Phantom semi-novo, com cartucho Go! e adaptador. Aceito proposta para troca. Interessados falar com Daniel dos Santos, rua Joaquim Floriano, 1038, apto. 31, CEP 04534, São Paulo — SP, ou tel. (011) 829-2122.

► Vendo VG 3000 com um cartucho *River Raid* Tratar com Luciano Aparecido da Silva, rua Amapá, 77, CEP 11900, Registro — SP.

► Vendo Phantom mais treze cartuchos, sendo cinco de Nintendo, mais adaptador, ou troco Mega Drive Tratar com Thomas Ginters Chaves, rua Bias Bueno, 10, apto. 24, CEP 11050, Santos, SP, ou tel. (0132) 32-7174.

► Vendo Atari completo, com manual e 18 cartuchos. Tratar com Rodrigo Mariano de Souza, rua Professor Joaquim de Oliveira, 54, CEP 18130, São Roque — SP, ou tel. (011) 425-6235

► Vendo Super Game CCE, com treze jogos. Tratar com Salmo Martins da Luz, rua Ernesto Costa, 1346, CEP 96400, Bagé, RS, ou tel. (0532) 42-3225.

► Vendo Master System, uma pistola e nove cartuchos. Tratar com Alessandro Yuassa, rua Mance Ramundo Quirino, 72, Jardim Guarapiranga, CEP 04770, São Paulo, SP, ou tel. (011) 247-9624.

► Vendo os cartuchos *Tartarugas Ninja 2* e *Ninja Gaiden 2*, ambos novos. Interessados, escrever para Rogério Villar Salvadori, rua Guilherme Chiarotti, 3, Santa Cândida, CEP 82500, Curitiba, PR, ou tel. (041) 256-3270.

► Vendo o cartucho *Thunder Force 2*, do Mega Drive ou troco por *Super Hang-on* ou *Rambo III*. Tratar com Olavo de Souza Costa, rua Pedro de Oliveira, 91, CEP 36800, Carangola — MG, ou tel. (032) 741-2304.

Rio de Janeiro, RJ, ou tel. (021) 350-2063.

► Vendo Master System, com três fitas, uma pistola, ou troco por um V.G. 9000 com quatro ou cinco fitas em bom estado. Contatar Thiago Fernando Rinaldi Pelli, rua João Moreno dos Santos, 43, Vila Rica, CEP 02836, São Paulo, SP, ou tel. (011) 857-9191.

► Vendo console Nintendo de padrão americano por um preço bem camarada. Tratar com Luiz Guilherme Muradas Ruffo, Praça Washington, 74, apto. 81, CEP 11065, Santos, SP, ou tel. (0132) 39-1033.

► Vendo óculos 3D novo e mais cinco cartuchos (*Double Dragon*, *Psycho Fox*, *Alex Kidd in Shinobi World*, *Missile Defense 3D*, e outros) do Master System. Interessados falar com Viviane Ribeiro de Castro, rua Cantagalo, 2353, apto. 93, Tatuapé, CEP 03319, São Paulo — SP, ou tel. (011) 295-7465.

COMPRO



► Compro um Master System usado sem nenhuma fita ou troco um Atari com cinco fitas por um Top Game ou Super Charger. Quem se interessar falar com André Luís Garcia Pinto pelo tel. (011) 843-3308.

► Compro fitas de Super Charger, Nintendo Dynavision e Top Game. Tenho preferência por jogos de vôlei. Tratar com Pablo da Rocha Silva, rua Silva Jardim, 61 B, apto. 202, Centro, CEP 24030, Niterói, Rio de Janeiro — RJ.

► Compro fitas e disquetes de 3.5 de cordas de motos e carros. Interessados falar com Frederico Galli Arhex, av. Jandira 610, apto. 122, CEP 04080, São Paulo — SP, ou tel. (011) 535-1851.

► Compro cartuchos compatíveis com Phantom System e Bit System. Escrevam para Antonio de Oliveira Silva, rua M, 19, 656, Jardim Cervezão, CEP 13500, Rio Claro — SP.

► Compro o cartucho *Duck Tales* com manual de instruções em bom estado e outros joguinhos que já não interessam mais aos gamemaniacos. Tratar com Guillermo Tinoco Silva Caceres, rua Nilo Vieira, 615, apto. 101, CEP 25020, Duque de Caxias — RJ, ou tel. (021) 772 7814.

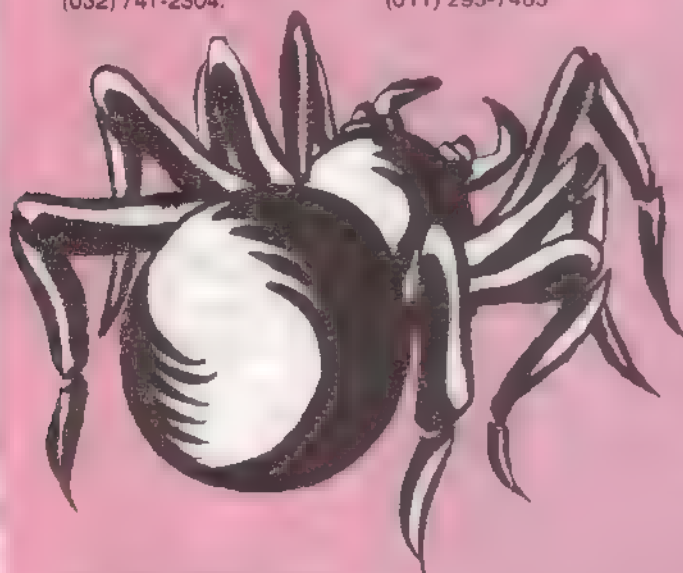
► Compro o jogo *Altered Beast* para Master System e um minigame, série Master, com o jogo *Altered Beast*. Falar com Priscila Ribeiro da Costa

YES NÓS TEMOS
NINTENDO
MEGA DRIVE - GAME BOY
GAME GEAR - NEO GEO
SUPER PHANTOM
LOCAÇÃO
E VENDAS

BREVE NOVAS LOJAS

yes tendo
GAME CLUBE

RUA ARTHUR DE AZEVEDO, 1439
FONES 883-4742 / 64-2328
PINHEIROS SP



► Vendo Mega Drive com os seguintes jogos: *Golden Axe*, *Shinobi*, *Super GP*, *Ghouls and Ghosts*, *Gaiars* e *Altered Beast*, e um adaptador para Master System. Interessados falar Saburo Ishizuka, rua Rolando, 206, Ipiranga, CEP 04251, São Paulo, SP, ou tel. (011) 272-5759.

► Vendo Mega Drive, no sistema Pal-M, acompanhado de cartuchos para Mega e Nintendo, tudo sem uso. Tratar com Jean Felipe Andrade, rua Dr. Mano Mourão, 393, apto. 22, Jardim Aeroporto, CEP 04357, São Paulo — SP, ou tel. (011) 240-4888.

STAR
COMPUTER
INFORMÁTICA - AUDIO - VIDEO

A STAR TEM SEMPRE
UMA ÓTIMA JOGADA



VIDEO GAMES E ACESSÓRIOS

SIMPSONS, NINJA GAIDEN II, YO! NOID

DE VOLTA PARA O FUTURO II E III

THE PUNISHER, ROCK MAN III

PERNALONGA 50 ANOS, GRÊMILINS II

INSCRIÇÕES GRÁTIS

DESPACHAMOS P/
TODO BRASIL

PARA: JUIZ ROLDEX
THOMPSON
STAR COMPUTER

Av. Rebouças, 1441
Fone: (011) 280 4722 CEP 05400
Av. Cidade Jardim, 690
Fone: (011) 211-0564 CEP 0145

Tudo que voce quer comprar, pelos
melhores preços

**NAO FIQUE FORA
DESSA !!**

Os ultimos lançamentos em cartu-
chos. Mais de 100 titulos disponi-
veis pra voce !

**PRODUTOS NACIONAIS E
IMPORTADOS**

**GRANDE
VARIEDADE DE
GAME WATCH
DA NINTENDO**

TEC TOY

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

OFFICIAL
GAME BOY
PRODUCT

MEGA DRIVE - MASTER SYSTEM - PHANTOM SYSTEM
DYNASTION II - CCE BITSYSTEM GAME BOY

COMPUTER SISTEM DO BRASIL

R. Com. Afonso Kherlakian, 79

3º andar - conj. 33

Tel: 011 - 227.1670

rua Judith, 44, Via Nor-
ma, CEP 25520, São
João do Meriti — RJ, ou
tel. (021) 756-3698

► Compro um Master
System, Mega Drive ou
um Top Game VG 9000
Interessados entrar em
contato com Junior pelo
tel. (011) 403-4154.

► Compro cartuchos
compatíveis com o Phan-
tom, mesmo precisando
do adaptador J-72. prin-
cipalmente o jogo *Michael Andretti's World GP*
Contatar Adriano Oliveira
Carnos, rua A 1, 229,
conj. S Bugio, CEP
49000, Aracaju — SE.

► Compro os cartuchos
*Rocky e Alex Kidd in Mi-
racle World* do Master
System Falar com Fabio
pelo tel (011) 220-3139
depois das 14hs.

► Compro um console
Nintendo japonês ou
americano Tratar com
José Eduardo Barroso
Perin, rua Salgueiro do
Campo, 224, Jardim Ibi-
rapuera, CEP 05814,
Santo Amaro — SP

► Compro os jogos *Mi-
ckey Mouse: Castle of Illu-
sion e Alex Kidd in Shinobi
World*. Tratar com Lucas
pelo tel. (031) 225-0686

► Compro Master Sys-
tem com joystick, usado,
em perfeito estado. A ga-
lera que quiser vencer-
me o seu, entre em con-
tato com Reinaldo Seki,
rua Maracaibo, 43, Jar-
dim América, CEP
12235, São José dos
Campos — SP.

► Compro cartuchos
para o Game Boy Inter-
essados entrar em con-
tato com Cristina R da
Costa, rua José Maria
Lisboa, 1003, apto 23,
Jardim Paulista, CEP
01423, São Paulo — SP

► Compro uma Mega-
ram. Escrevam para Vla-
dimir Farias dos Santos,
rua Goiás, 101, CEP
11900, Registro — SP

► Compro Master Sys-
tem usado em bom está-
do de conservação. En-
trar em contato com Ma-
rio Ferrari, rua Cambonú,
115, Centro, CEP 88300,
Itajaí — SC.



► Troco Master Sys-
tem, com a fita *Eswat*,
por Phantom Tratar com
Fabian da Silva Rosa,
rua Amiando, 326 Santa
Tereza, CEP 31010, Be-
lo Horizonte — MG

► Troco Top Game VG
9000 usado e com as fi-
tas *Tartarugas Ninja 2*,
Excite Bike e *Super Pit-
fall* por um Phantom, po-
de ser usado. Falar com
Renato Bertão pelo tel
(021) 342-9764.

► Troco Master Sys-
tem em bom estado
com dois cartuchos por
um Phantom. Tratar com
Roberta M. Quaranta, av
Fernando Simões Barbo-
sa, 374, apto. 402, Boa
Viagem, Recife — PE.

► Troco o cartucho *Super Futebol*, do Mega
Drive, por qualquer outro
cartucho. Interessados
falar com Rogerio Nunes
Sobrinho pelo tel (037)
321-1447

► Troco um cartucho
com dois jogos (*Spy Hun-
ter/Star Voyage*) por *Yo!
Noid*. Também troco *Mano
Bros 1* por *Chip Dale* (Tico
e Teco). Acerto a diferen-
ça. Falar com Fernando
Rossato, rua do Niquel,
39 Brooklin, CEP 04637,
São Paulo — SP, ou tel
(011) 61 9867

► Troco Phantom Sys-
tem, com pistola, sete jo-
gos e adaptador J-72 por
um Mega Drive. Pago a
diferença. Tratar com
André Corrêa, rua do
Ouro, 237 202, Serra,
CEP 30210, Belo Hori-
zonte — MG, ou tel
(031) 221-4323

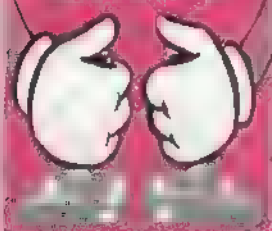
► Troco ou vendo Mas-
ter System, na caixa com
uma pistola, óculos 3D e
oito cartuchos, por um
Mega Drive, com ou sem
cartuchos. Tratar com Ri-
cardo De Camillis, rua
Adolfo André, 1879, CEP
12940, Atibaia — SP.

► Quero trocar a fita
*Dash Galaxy in the Alien
Asylum*, de padrão Nin-
tendo americano, por
qualquer outra em bom
estado. Pode ser padrão
americano ou japonês.
Entrar em contato com
Daniel Ferreira de Quei-
roz, rua do Acre 80,
Mooça, CEP 03181, São
Paulo — SP, ou tel.
(011) 264-7719.



► Troco Top Game VG
9000, compatível com
Nintendo, mais cinco fi-
tas, tudo na caixa com
apenas dois meses de
uso, por um Master Sys-
tem. Tratar com Eunilton
R. da Silva, rua Leda
Maria, 2, Jardim Tre-
membé, CEP 02315,
São Paulo — SP, ou tel
(011) 492-4600, ramal
231, horário comercial.

DESAFIO



▶ Desafio qualquer pessoa nos jogos *Alex Kidd in Shinobi World* e *Alex Kidd in Miracle World* ambos do Master System. Escrevam para Vitor Vieira da Cruz, av. Las Paimas, 2115, CEP 09840, São Bernardo do Campo — SP

▶ Desafio a quem ferra no *Super Mario Bros*. Meu jogo é um Dynavision. Contatar André Braga Justo, rua Jornalista Geraldo Bicalho, 36, apto 4, Nova Suíça, Belo Horizonte — MG ou tel (031) 339-7819.

▶ Desafio qualquer ser humano e até extraterrestre a bater meu recorde no jogo *Twin Bee* do MSX. Meu recorde é 1 091 000 no estágio 5. Quem for ferra contatar Rafael Accorsi, rua Padre Feijó, 1867, Centro, CEP 96820 Vera Cruz — RS

▶ Desafio qualquer ser vivo a bater meu recorde de 9 999 950 no game *Battletoads* (Nintendo) e 9 999 999 no *Megamania* (Atari) Se ferra e topa esta briga entre em contato com Arzelino Medeiros Marchese, rua Presidente Vargas, 127, CEP 96360, Pedro Osório — RS

▶ Desafio qualquer pessoa a me enfrentar no jogo *Ghouls'n Ghosts* no Master System Se você aceitar o desafio, entre em contato com Rodrigo Ceresetti, rua Vânia de Abreu, 111, apto. 12, Boqueirão, CEP 11050, Santos — SP.

▶ Desafio qualquer animal racional no game *After Burner*. Meu recorde

é 20 581 000 Falar com Alexandre José Betante, rua André de Mello, 159, Centro, CEP 13360, Capivari — SP.

▶ Estou desafiando qualquer pessoa no jogo *Mickey Mouse: Castle of Illusion*. Quem tiver coragem de aceitar esse desafio entrar em contato com Fernando Souza Santos, rua Antonio Bruni, 22, apto. 226 CEP 08250, São Paulo — SP ou tel (011) 944-0949

▶ Quero desafiar qualquer pessoa nos seguintes jogos do Master System: *Golden Axe*, *Vigilante*, *Castle of Illusion*, *R-type* e *Ghouls'n Ghosts*. Quem for macho para aceitar esse desafio favor se comunicar com Helifaz Gonçalves de Oliveira Junior, rua Guarilba, 380, Cidade A. E. Carvalho, CEP 08220 São Paulo — SP

▶ Desafio qualquer homem ou mulher que tenha menos de 12 anos para bater meu recorde atual no *Super Pitfall*. do Phantom: 1 489 500 Entrar em contato com Wagner Alves do Nascimento, rua Alfredo Whately, 666, casa 6, Centro CEP 27500, Resende — RJ.

CLUBES

Super Games Club — Alameda Berros, 945 H. Genópolis, São Paulo — SP. O Super Games Club já conta com 600 sócios de todo o Brasil e continua aberto para novas inscrições. Além do jornal bimestral com todas as informações necessárias aos gamers: dicas, promoções, convênios, techou neste mês de setembro uma sociedade com a Franca, uma das maiores empresas de franquias do país, que será responsável pela formalização, comercialização e controle dos produtos Super Games. As vantagens serão muitas. A principal delas é que todos os associados das lojas Super Games passarão automaticamente a fazer parte do Super Games Club.

MS Superclub — Rua Augusto Frederico Schmidt, 100, apto. 102, Chame-Chame, CEP 40160, Salvador — BA. O clube dispõe de um microcomputador PC para cadastro dos sócios e também agilizar as dicas dos jogos. O clube pretende ainda sortear um cartucho entre os sócios no final de cada mês. Para quem quer ser sócio do clube e ficar por dentro de tudo sobre o Master System, basta remeter uma carta para o endereço acima, aos cuidados de Wagner Wallace de Carvalho Farias.

Divulgue você também as atividades do seu clube ou associação. Basta escrever para a revista **ACAO GAMES — CLUBES**, Av. Nações Unidas, 5777, 3.º andar, CEP 05479, SP.

WICALE

Brinquedos e Videogames

O mundo fascinante dos brinquedos e games. Especializada em produtos

LEVO

GAMES E ACESSÓRIOS

- **Game Gear** — lançamento
 - **Mega Drive**
 - **Master System II**
 - **Adaptador**
 - **Pistola**
 - **Óculos 3D**
- **Mini Games s/ master**
- **Cartuchos p/ Game Gear, Mega Drive e Master System.**
- **Grande variedade, inclusive os últimos lançamentos.**

BRINQUEDOS

- **Xuper Pião** — lançamento
- **Beebop** — lançamento
- **Tele Papo** — lançamento
- **Mini Bit** — lançamento
 - **Mr. Show**
 - **Dancing Mônica**
 - **Dancing Cebolinha**
 - **Pense Bem**
- **Turbo Video Driver**
- **Video Driver Júnior**
 - **Azteca**
 - **Questron**
 - **Etc.**

REVENDA AUTORIZADA

LEVO

Fornecemos para todo o Brasil via sedex. Sistema de venda atacado e varejo.

Loja — Rua Euclides da Cunha, 162 CEP 06010 — São Paulo

PAINTBALL

SÓ PARA VENDAS

TUDO PARA O ESPORTE DO MOMENTO

ARMAS,
ACESSÓRIOS,
MUNIÇÃO

RECARGA DE CILINDROS
E OUTRAS
NOVIDADES.

VIDEO GAMES

VENDAS E LOCAÇÃO

CARTUCHOS E ACESSÓRIOS

GAME GEAR,
MASTER SYSTEM,
MEGA DRIVE,
NINTENDO,
GAME BOY E
SUPER FAMICOM

COMPRA/VENDA/TROCA/LOCAÇÃO

OS MELHORES
PREÇOS

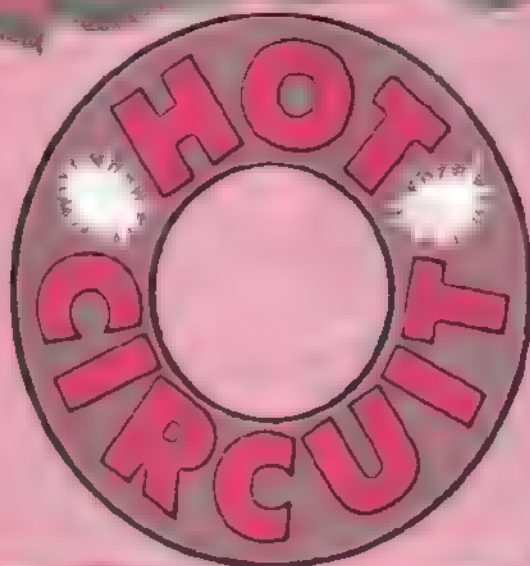
GAMES & CIA.

PAINT BALL E VIDEOGAME

RUA CARDOSO DE ALMEIDA, 1094 - PERDIZES

FONE: 263-5513

COMPRE POR TELEFONE
E RECEBA EM CASA



VITORIA (RJ)

CAPIVARI (SP)

GAMEOVER — Rua Manoel Gonçalves Carneiro, 5, Praia do Canto. Especializada em videogame, essa locadora permite que o cliente teste o jogo na própria loja antes de levá-lo para casa. Oferece também promoções, como o gamecheck, com descontos nas locações.

SOGAME — Rua Ranulfo Barbosa Santos, 589 Jardim Camburi. Além de cartuchos, nacionais e importados, para Master System, Mega Drive e Nintendo, a loja também aluga consoles de padrão Sega.

CENTURY VIDEO — Rua Barão de Paranapanema, 146. Em poucos meses de atividade, essa locadora reuniu 500 cartuchos com 200 títulos diferentes.

KIT VIDEO — Rua Bernardino de Campos, 660. Acervo com 130 jogos em 118 títulos.

MERLIN VIDEO — Av. Nossa Senhora de Fátima, 251, Taquaral. Essa loja só trabalha com games para o Master System.



SÃO PAULO (SP)

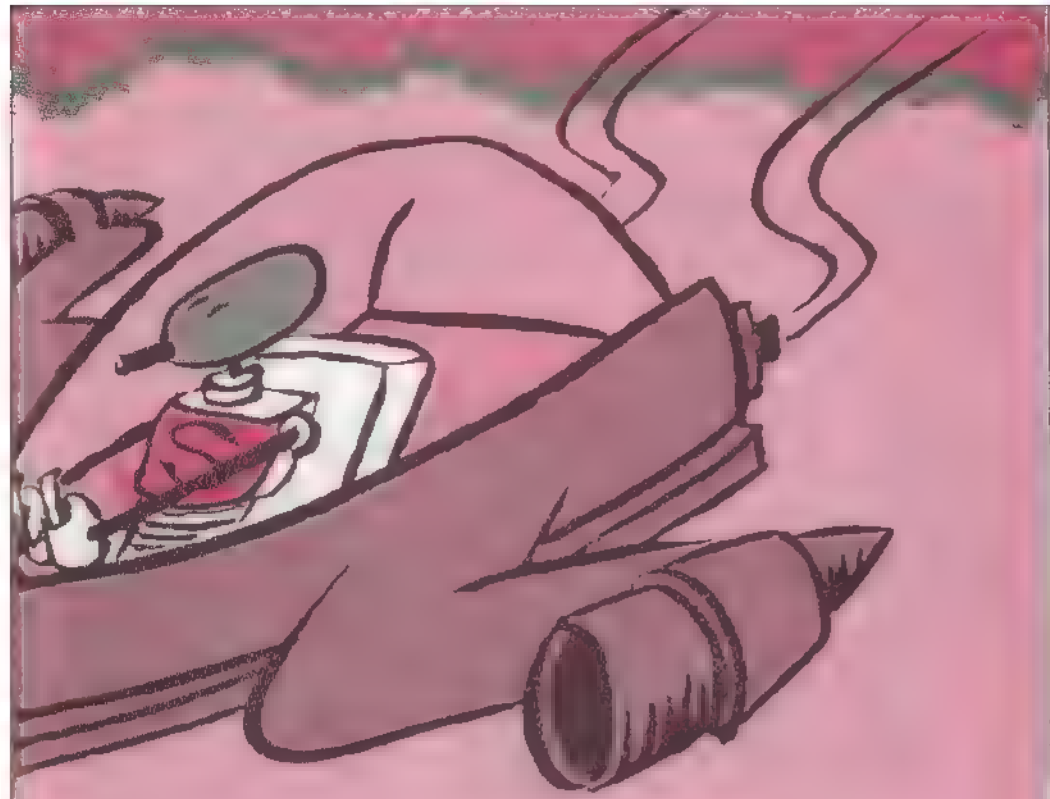
PREMIERE VIDEO — Rua Guarará, 551, Jardins Av. Heitor Penteado 405, Sumaré Rua Maestro Karietzky, 585A. A rede de locadoras trabalha com locação, venda, compra e troca de cartuchos novos e usados para Nintendo, Mega Drive e Game Boy.

GAMELAND — Av. Pompéia 510, Perdizes. Locação de cartuchos, consoles e acessórios e assistência técnica. Conta com as últimas novidades em jogos para Nintendo, Mega Drive, Super Famicom, Game Boy, Game Gear, PC Engine e Amiga.

GAME POWER — Rua Cotoxó 37, Perdizes. Compra e venda de cartuchos usados e consoles novos.

THEMA VIDEO LOCADORA — Rua São Domingos, 39, Bela Vista. É a única locadora especializada em games do bairro, com acervo para Master e Nintendo.

ASTRAL INFORMATICA — Rua Barreira D'Água, 2194, Ponta Negra. Venda e locação dos últimos lançamentos de consoles.



e acessórios. Acervo com mais de 300 títulos para o sistema Nintendo, Master System e Mega Drive, e mais de 1.500 jogos para MSX.

VIDEO GAME (24)

CONVERT — Av. Generalíssimo Deodoro, 973-A. Aberta de segunda a sábado até as 20 hs, tem um acervo de 500 títulos.

VIDEOS E GAMES — Av. Nazaré, 226. Acervo de 300 títulos para os diversos sistemas e promoções para locações de mais de um jogo.

VIDEO GAME (24)

COMPACT VIDEO — Av. Nossa Senhora de Fatima, 1630, loja 17, Fórum Center. Acervo com 81 jogos para Phantom e 20 para Master System.

CENTER VIDEO GAME — Rua Lzandro Nogueira, 1406. Acervo de 250 títulos entre Atari e importados.

VIDEO GAME (24)

CB COMPUTADORES — Praça Manoel Beckman, loja 12, Bera Mar Shopping. O acervo conta com 300 títulos dos principais sistemas, incluindo os últimos lançamentos.

CENTER GAMES — Rua do Ribeirão, 252. A locação mais cara da loja, que tem 200 cartuchos para os diversos sistemas, é para os jogos do Mega Drive.

VIDEO GAME SHIP — Av. Colares Moreira, 400, Tropical Shopping Center. Acervo com jogos que vão do Atari ao Mega Drive.

VIDEO GAME (24)

VIDEO GAME LOCADORA — Rua 13 de Maio, 251. Locação de cartuchos para Atari, Mega Drive, Master System e Phantom.

VIDEO GAME (24)

VIDGAME — Rua Visconde de Pirajá, 411/202. Grande acervo dos principais títulos para Nintendo, Master System, Mega Drive e Game Boy. Aluga e vende joysticks, pistola e power glove. Os sócios têm à disposição aparelhos de Neo Geo, Super Famicom e Turbo Grafx. **TAKE 1 VIDEO & GAMES** — Rua Visconde de Pirajá

281, loja K. Dispõe de cerca de 200 títulos para os principais sistemas. Tem serviço de entrega a domicílio, transcodificação e central de dicas.

VIDEO GAME (24)

VIDEO GAME CLUBE — Rua Benfica, 1103, loja 13, Madaena. O acervo da locadora conta com 250 títulos para os principais sistemas.

RIO VIDEO CLUBE — Av. Conselheiro Aguiar, 2205, loja 5, Boa Viagem. Seu acervo para Nintendo Master System e Mega Drive tem 200 jogos.

SOFT VIDEO — Guararapes Shopping, Av. Dr. José Rufino, 1407, loja 20, Areias. Além de locação e venda de cartuchos Nintendo, Master System, Mega Drive e Atari, oferece serviços de assistência técnica.

Para incluir sua locadora ou assistência técnica nesta seção, basta enviar uma carta para Revista AÇÃO GAMES HOT CIRCUIT, Caixa Postal 66254, São Paulo — SP. Os leitores agradecem.

TECNOFAX

COM. E ASSISTÊNCIA TÉCNICA LTDA.

MASTER SYSTEM NINTENDO MEGA DRIVE ATARI - GENESIS BIT SYSTEM PHANTOM DYNAVISION II TOP GAME.

- Preços especiais para revendedores, oficinas e locadoras.

Assistência Técnica especializada em Vídeo Game de todo os sistemas, nacionais e importados e seus acessórios, joysticks, fontes, cabos, pistolas, etc.

- Transcodificamos Nintendo americano e japones em 2 horas. Garantia 1 ano.

- Transcodificamos Mega drive, Genesis em 2 horas. Garantia 1 ano.

- Destravamos Nintendo americano para rodar cartuchos nacionais e importados que não sejam da própria Nintendo.

- Modificamos módulo de RF do Nintendo japones para entrar em canal 3.

- Temos modulador de RF para Mega drive japones.

Dep. Técnico
R. Sta. Efigênia, 295
1º andar - conj. 115
CEP 01207 - S.P.

Atendemos todo Brasil via Sedex

FONE: (011) 222-1471

★ Representante em Brasília ★
SpeedVideo Eletrônica
End. — CNB 14, lote 5, sala 7
Taguatinga
☎ (061) 351-2949

GAME SCORE

SEGA

***TODAS AS MARCAS DE
VIDEO GAMES NACIONAIS**

NINTENDO

**MASTER
SYSTEM**



PHANTOM SYSTEM

SUPER CHARGER

DYNAVISION

TOP GAME (CCE)

BIT SYSTEM

MEGA DRIVE

***OS MELHORES JOGOS**

HI-TOP GAME

EGYPTO

@gradiente

DYNAVISION

cce

Adames

milmar

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

CHARGER

A MAIS COMPLETA LINHA DE ACESSÓRIOS



**PREÇOS E CONDIÇÕES DE PAGAMENTOS, IMBATÍVEIS
ASSESSORIA COMPLETA P/ MONTAGEM DE SUA LOCADORA**

ACEITAMOS CARTÕES DE CREDITO

SOLICITE A TABELA PELO TELEFONE

REMETEMOS P/ TODO O BRASIL

ATENDEMOS CONSUMIDOR FINAL

ACAÍ VIDEO COM. E DISTRIBUIÇÃO LTDA.

R. Dr. José Estefno, 297 - Jd. V. Mariana - São Paulo - SP - CEP: 04116 - Fone: (011) 544-4913 / 575-3861

Garoto esperto sabe disso.

Game Boy* e Case Boy® foram feitos um para o outro.

Chegou agora o CASE BOY®, estojo de plástico injetado, que facilita o transporte, protege contra riscos, impacto e sujeira o Game Boy®, sem limitar os recursos do seu video game portátil. Seja o primeiro da turma a ter o CASE BOY®. Seus amigos vão babar de inveja!! CASE BOY® o estojo do Game Boy®.

A venda nos grandes magazines e lojas especializadas.

VENDAS NO ATACADO:
Tel: (011) 277-8091

A palavra do campeão.

Eu jogo com cartuchos INTERACTIVE® SACOU!!

Você também pode ser herói no video game. Igualzinho ao campeão Lobão. Os cartuchos INTERACTIVE® tem sempre os lançamentos mais quentes e os jogos mais animados, pra você curtir como bom.

**CARTUCHOS INTERACTIVE®
PRÁ VOCÊ DETONAR!!**

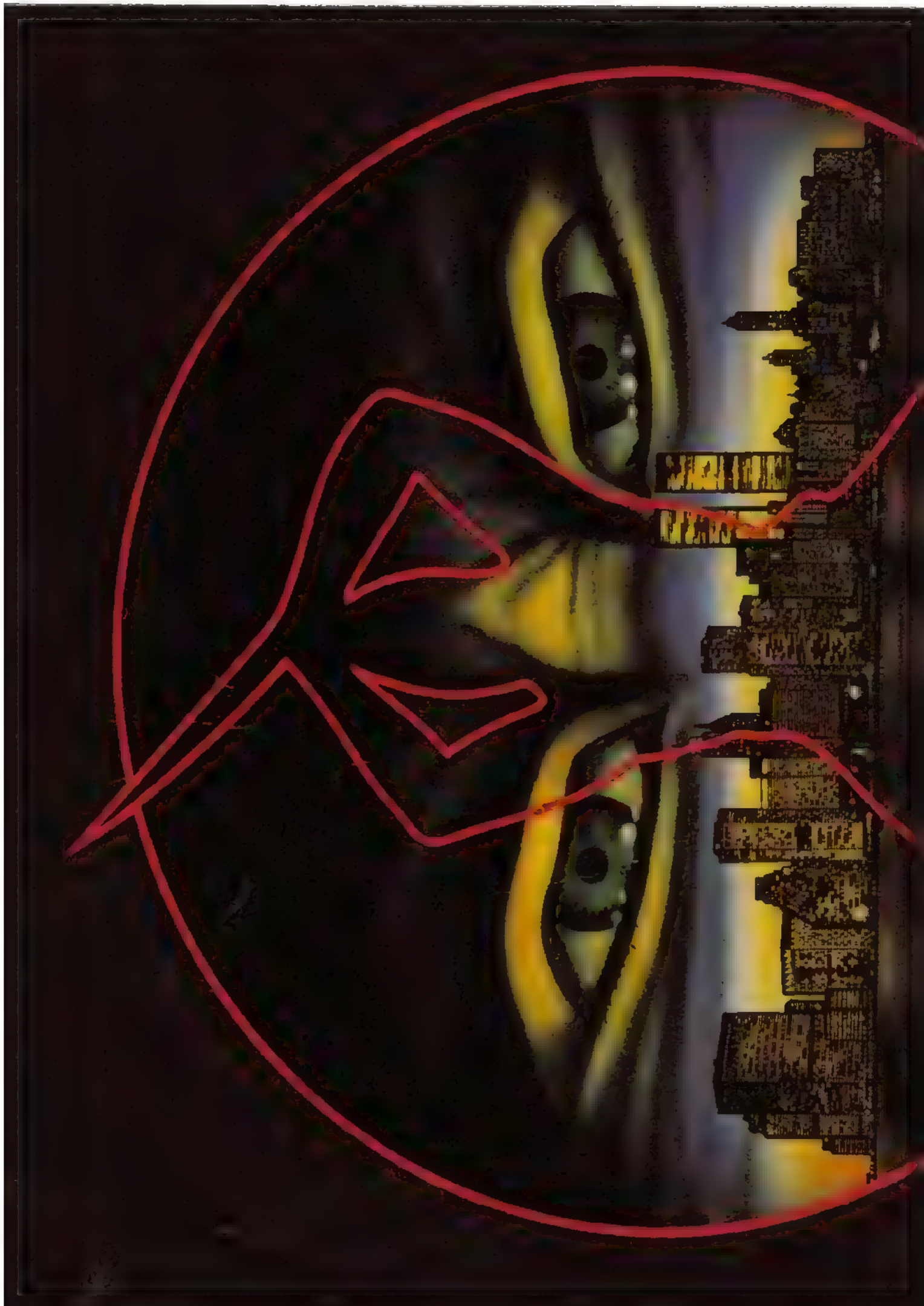


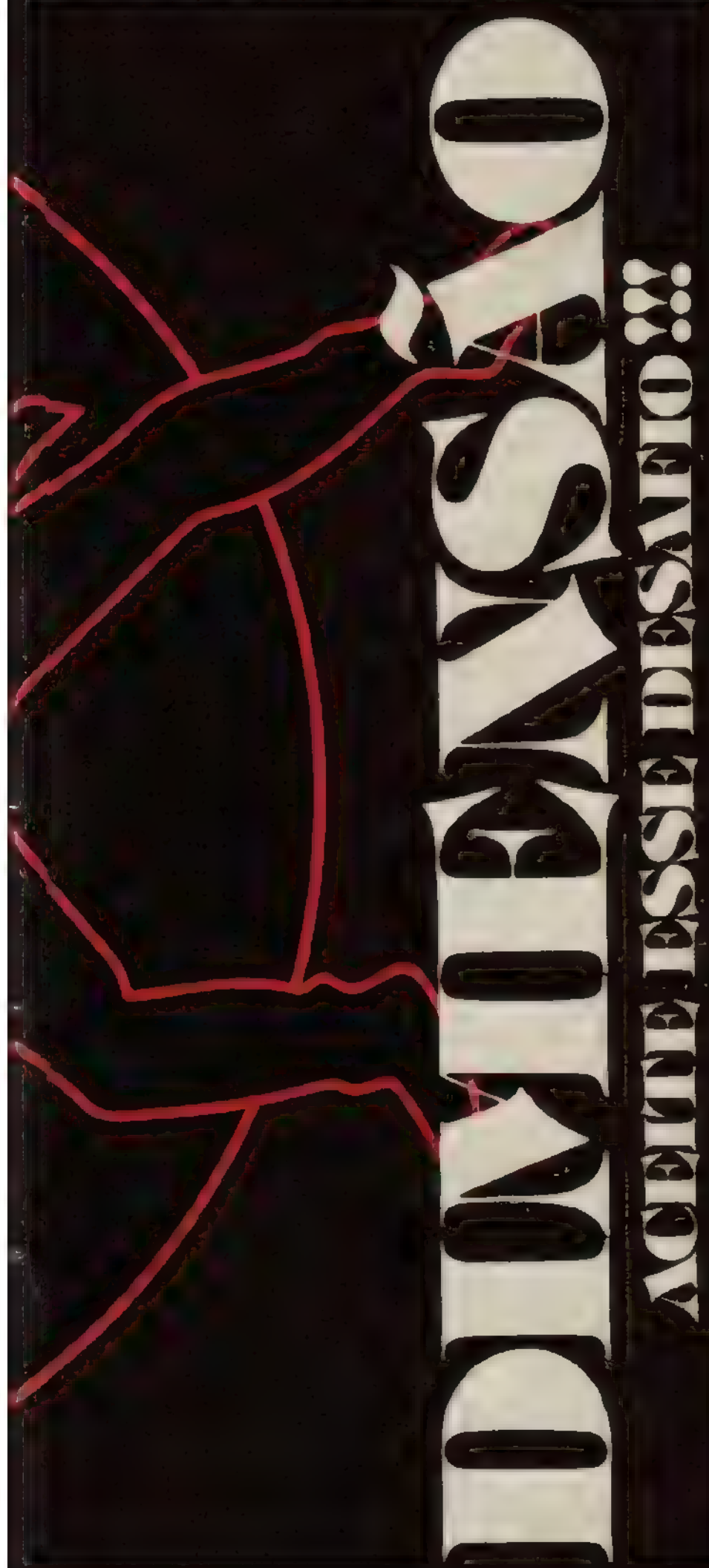
Chips do Brasil

IND - IMP - EXP - REPRESENTAÇÃO

Renê Luiz de Oliveira
(Lobão), responsável
por dicas de jogos de
Simmons Video
colaborador de revistas
e jornais especializadas
em jogos de
190 jogos







LOCAÇÃO E VENDAS

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

MEGA DRIVE

OFFICIAL
GAME BOY
VIDEO LINK
GAME PARK

Super Famicom

**NEO
GEO**

TEC TOY

**PC
Engine**

1. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

2. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

3. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

4. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

5. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

6. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

7. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

8. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

9. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

10. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

11. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

12. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

13. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

14. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

15. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

16. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

17. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

18. Rua São João, 100
CEP 01000 - Fone: (011) 3040-1000

SUPERESTRATÉGIA

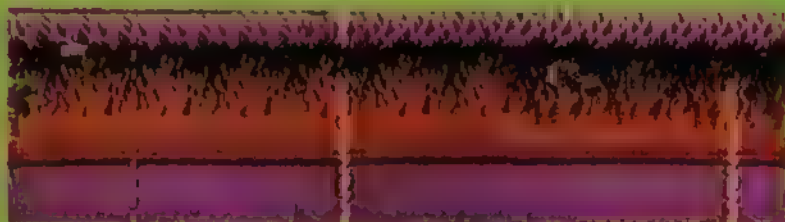
NINTENDO

PARTE 2



FIRE ZONE

Você iniciará o trajeto desta fase a pé, saltando espaços vazios e esmurcando inimigos. Procure pular de uma ilha para outra pela parte de cima, onde a distância entre as bordas é menor.



Na segunda parte da Fire Zone, você toma uma navezinha e, assim como na fase do jet ski, tem de desviar de obstáculos dirigindo em alta velocidade. O primeiro obstáculo a surgir são barreiras. Depois, vem uma chuva de meteoros. Escape deles com movimentos para baixo e para cima.

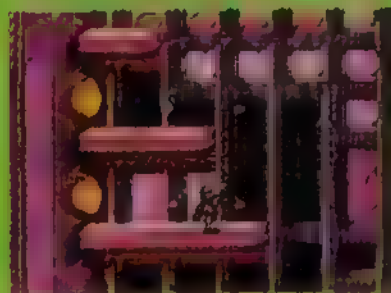
Tem também estes infernais foguetinhos, que surgem de todos os lados e cruzam a sua frente em várias direções. Olhe primeiro para os que vêm de baixo e, depois, para os de cima.



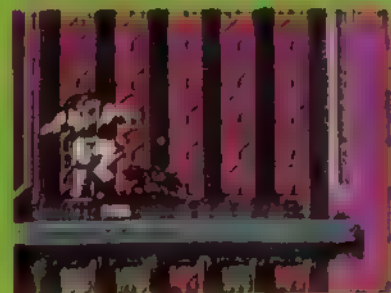
ELEVATOR SHAFT

Aqui você terá de subir piso por piso, aproveitando o momento em que surgem as brechas nos andares. O problema é que estas brechas ficam movimentando-se o tempo todo e, para complicar um pouco mais, surgem obstáculos dos quais é preciso desviar.

São bolas que rodam piso abaixo...
...gases venenosos...



...ou ventiladores que sugam tudo que passa por perto, incluindo sapos des-cuidados.



No final do Elevator Shaft existe um chefe. Apesar de armado e grandalhão, ele pode ser pacientemente derrotado se você socá-lo toda vez que ele para de movimentar-se.



GARGANTUA DUCTS

Nesta fase é preciso andar por um labirinto de tubulações e poços d'água frequentados por muitos perigos. O primeiro que você vai encontrar um robô: mate-o antes que ele exploda com tudo.

Para descer aos lugares mais difíceis, pegue uma carona no helicóptero.

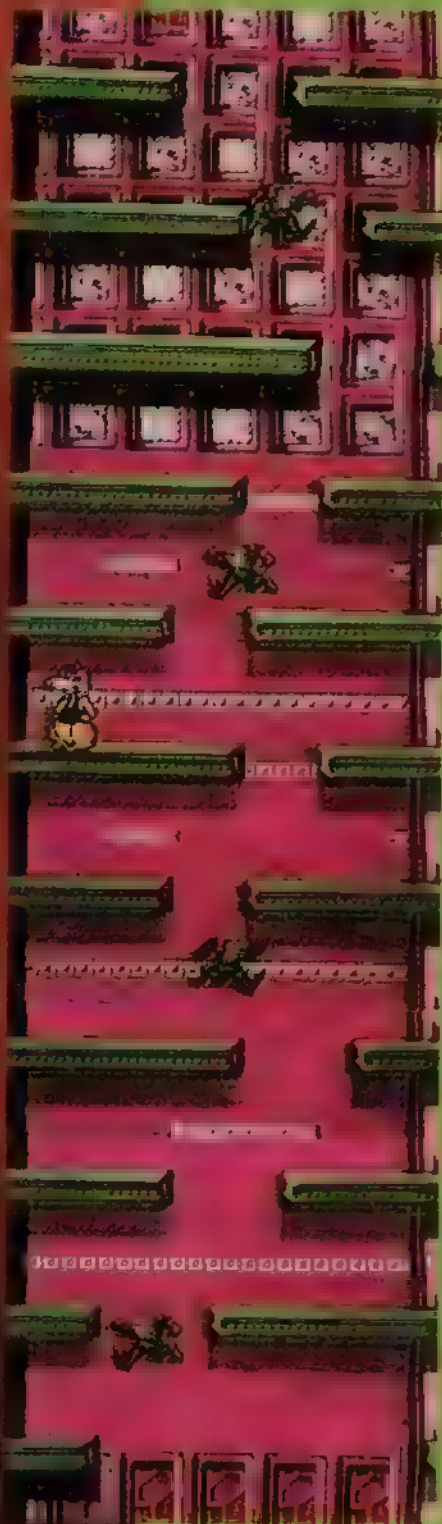


A roldana vai perseguir o seu sapo rapidamente. Certe mais do que ela o encontrá-lo recantos seguros para descansar.



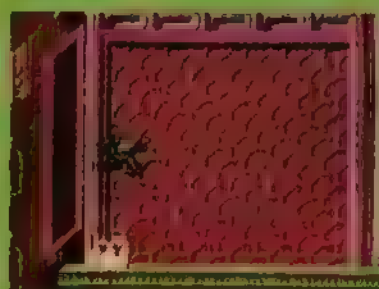
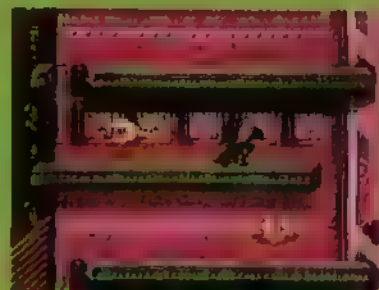


Nos pisos existem onguias, peixinhos que parecem inofensivos mas têm a força de uma martelada, tubarões e simpáticos patinhos de borracha. Mando soco neles, pois são todos perigosos.

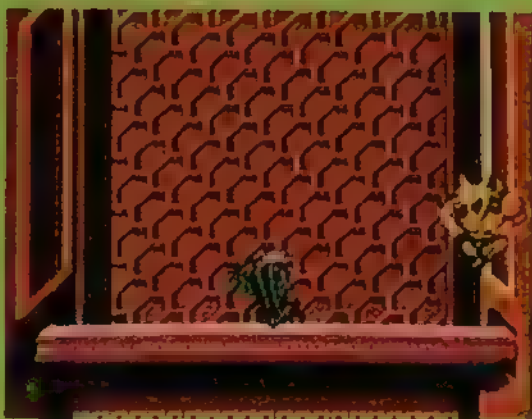


THE GARGANTUA

Agora você está muito próximo do encontro com a malévola Dark Queen. Esta fase representa a parte traseira da Gargantua, a enorme nave alienígena que protege a torre da ruína. Ao contrário do que acontece na fase Elevator Shaft, nesta você terá de descer de andar em andar — ora em ziguezague, ora despenhando vertiginosamente entre as brochas dos pisos. Treine, mas treine muito, pois um movimento em falso e você vai virar um sape frito.



Nos pisos você vai encontrar gases venenosos, ratões pontelhos que tentarão atrapalhar sua descida, bolas e até uma bomba que é preciso chutar antes que exploda.



Lá embaixo, no final da fase, há um chefe que é jogo duro de derrotar. Você saberá como enfrentá-lo e o que virá depois na próxima edição de AÇÃO GAMES.

WINTENDO TOP SECRET

CRIME BUSTERS

No primeiro estágio, mire bem o policial e não pare de atirar. Com isso, você atingirá todos os outros inimigos.

ALISSON HAUTSCH OIKAWA
Curitiba, PR



THE SIMPSONS

Descobrimos mais um truquezinho para este game incrível. Ao tentar a sorte na roleta do parque de diversões, use o ímã para influenciar o resultado a seu favor: você ganhará uma vida extra. Só não esqueça de comprá-lo na loja Toys'n Stuff, na fase 1.

SHADOW NINJA

Você poderá fazer uma seleção de estágios neste jogo, bastando apertar os botões A quatro vezes, B quatro vezes e AB também quatro vezes durante a tela de apresentação. Digitando este código você ouvirá um som diferente, o que significa que o código entrou corretamente. Siga então as combinações do quadro abaixo para ir direto ao estágio escolhido.

Estágio	Controle 1	Controle 2
1-2	—	B
1-3	—	A
1-4	—	A,B
2-1	B	—
2-2	B	B
2-3	B	A
3-1	B	A,B
3-2	A	—
3-3	A	B
4-1	A	A
4-2	A	A,B
4-3	A,B	B
5-1	A,B	B
5-2	A,B	A

ROCK MAN 3

Para recarregar as energias em qualquer momento do jogo, aperte o botão Select. Este truque só funciona com o game padrão japonês.

FERNANDO MONTEIRO
Porto Alegre, RS



DOUBLE DRAGON 2

Quando seu medidor de energia estiver com apenas dois quadradinhos, use este truque para recarregá-lo. Jogando no modo dois jogadores, deixe se abater pelo parceiro e então ele ficará com a sua vida. Em seguida, ataque o personagem do seu parceiro para ficar com a vida dele. Você perceberá que os dois continuarão com o mesmo número de vidas, mas as energias estarão recuperadas.

Outra dica é para quando você enfrentar um dos gigantes do jogo. Se houver alguma escada por perto, um dos jogadores deve subir nela enquanto o inimigo for em direção ao outro jogador. Assim que ele passar pela escada, desça um pouquinho para chamar sua atenção e o gigante virará para persegui-lo. Nesse momento, o outro jogador deve atacá-lo por trás. Repita a operação até derrotar o gigante.

ANDERSON QUILS
São Paulo, SP



DOUBLE DRAGON 3

E, aí, já conseguiu detonar Cleópatra, o último desafio deste game? Se você ainda não levou a melhor, experimente iniciar a missão 5 com os personagens Chin e Razou — assim você economizará as energias de Billy e Jimmy para o confronto final. Para defender-se de Cleópatra, movimente-se na tela em sentido diagonal. E, para atacá-la, use o giro com voadora. São necessários nada menos que 25 golpes para derrubar a Rainha do Egito.

Imagem simulada do próprio jogo

SEGA

GAME
GEAR

FUEL

MISSILE
25
BOOST

HIT

SEGA

POINT

SCORE

**Responda depressa:
qual é o único videogame
portátil que tem 4096 cores,
joga os maiores sucessos
do Mega Drive e do
Master System e funciona
até no escuro?**

Resposta rápida: Game Gear.

Game Gear está aqui,
com a sua famosa tela de
cristal líquido, cores sensacionais e
definição de imagem surpreendente. Game Gear
não tem limites: funciona até no escuro, tem cabo
adaptador para tomada comum* e para isqueiro
de automóvel* e pode ser ligado a outro Game
Gear*, para aumentar ainda mais a emoção.

Game Gear só podia ser coisa
da Tec Toy.



**GAME
GEAR**

cartuchos vendidos separadamente

*acessórios opcionais

TEC TOY

SUPERESTRATÉGIA

MEGA DRIVE

Eswat é um jogo relativamente novo para o Mega Drive e até aqui tem feito a maioria debruçar os dedos no joystick, tornando-se uma verdadeira questão de habilidade manual e muitas tentativas para sacar quais as armas mais eficientes diante de cada inimigo. Neste roteiro para terminar o jogo, as dicas do piloto **Rodrigo Rocco de Oliveira** ajudarão você a superar os maiores desafios da tira da corporação Eswat contra o império de EYE.



ESTRELA

ESWAT

PRIMEIRA MISSÃO

1 Ao sair da porta da sua firma pelas vitrais das lentas ruas da cidade, fique atento às vitrales: delas saem inimigos que sempre poderão surpreendê-lo.

2 O chefe desta fase é o helicóptero nº 1. Procure sacar o padrão de movimento dele, e fique nos cantos da tela para escapar das balas.

SEGUNDA MISSÃO

3 Ao tomar o elevador, suba logo e no primeiro trilho vertical que encontrar. Depois dobre à direita entre o terceiro e quarto andar, tomando a direita novamente. Seguindo esta trajetória, você encontrará um guarda. Ao matá-lo, ganhará uma vida.

4 Atenção: quando você achar a arma plasma 60 não se esqueça de pulá-la e usá-la. Se não, terá que começar toda de novo...

5 Os chefes desta fase são dois robôs gigantes. Um deles fica pulando e mudando de lado, enquanto o outro fica imóvel. Sua estratégia para derrotá-los é ficar agachado e virá-lo sempre de frente para o lado em que estiver o robô saltitante. Assim, o primeiro poderá neutralizar as firas, e o segundo...

os seus.

TERCEIRA MISSÃO

6 Agora que o seu tira entrou para a corporação Eswat, será preciso aprender a usar o equipamento. A primeira arma que você pegará é o canhão PC — ideal para matar os tanques de preto. Use o RL para detonar os robôzinhos vermelhos lá no primeiro tiro. A Super é a melhor arma para prosseguir nesta fase. Dica: quando seu medidor de vida estiver com o nível baixo, fique com a arma normal (Shot). Ela é a única que você não perde quando morre.

7 O chefe da terceira fase pode ser derrotado com a Super. Espere a cabeça dele se soltar, pulse e o fique atingindo.

QUARTA MISSÃO

8 Neste local, você pode fixar uma ponte para atravessar o fosso do lama negra. Atire nas bóias do teto: elas cairão e ficarão flutuando na lama.

9 Os pontos vulneráveis deste chefe são as três lanterninhas. Use a Burner (para flutuar) e a arma Super, detone primeiro a do cima. Depois pule para a do baixo, usando as missões RL. Na do meio, mate para a cabeça PC e arrebente. Para alcançar este alvo, você precisará desligar o Burner e ficar saltando na plataforma para desviar dos inimigos.

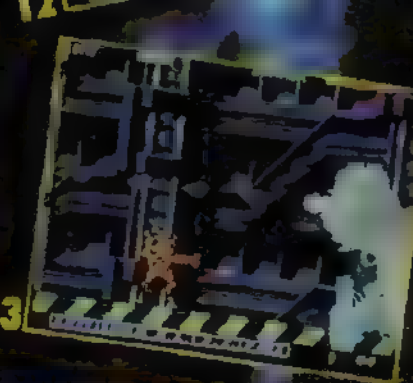
QUINTA MISSÃO

10 Nesta fase você encontrará a pisos listrados em azul e em laranja. Ao pisar nos azuis, você terá o Burner carregado. Os azis cor laranja fazem o mesmo, mas tiram sua energia.

11 Repare os dedos para uma prova de habilidade: pular e desviar com a flechinha. Com os movimentos, a Burner será carregada e des-

carregada. Para passar estas barreiras você precisará do skate oculto. Quando não puder passar com o skate, pule e vá na frente, ligue o Burner e corra atrás. Toda vez que você pular no skate o Burner será re-carregado.

13 Para os testes de interesse a Burner ficará com energia total temporária. Alvo você poderá flutuar para escapar dele e voltar em seu ponto mais fraco: o olho.



SEXTA MISSÃO

14. Não deixe esse Minisho explodir e perder as suas energias.

15. A primeira vez que o chefe dos esgotos surge, ele sempre aparece no mesmo lugar. Por isso, fique no canto esperando a sua chegada. Derrotá-lo será fácil.

SÉTIMA MISSÃO

16. Se quiser ir mais rápido, não é difícil: fique do lado esquerdo da tela esperando ele aparecer. Quando a máquina entrar no tela, ataque rapidamente as lâmpodinhas vermelhas com o canhão PC e tááá, tááá!

17. Depois disso, volte missão 16 para fazer a plataforma abaixo descer um pouco mais. Em seguida, pule sobre ela, destrua o laser e quando o chefe explodir as plataformas com o canhão PC.

18. Você não terá problemas com o chefe desta fase flutuando com o Burner neste ponto e atirando com o canhão PC. Termine o serviço, o chão se abre e você deve descer com cuidado.

19. Não é preciso ficar com o canhão PC para derrotá-lo. Mas as missões 16 até que ele exploda e não morre. Depois, fique protegido no cantinho direito e mande tudo com o PC!

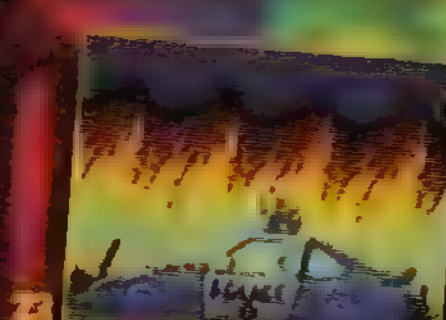
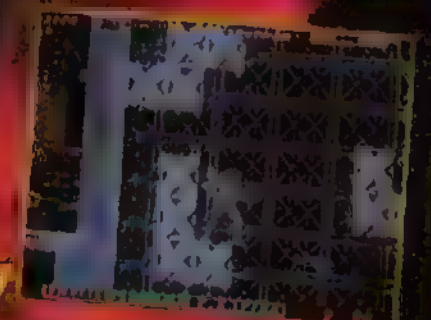
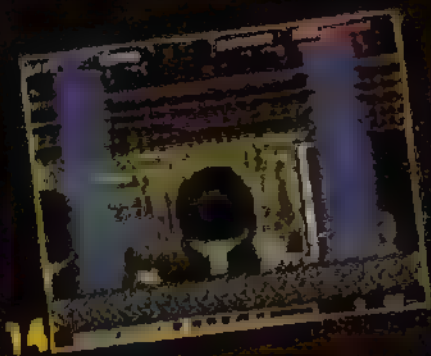
OITAVA MISSÃO

20. Tudo de elevator até o ponto de encontro com o chefe EYE, tenha o cuidado de ficar sempre agachado nos cantos para reagir melhor aos ataques dos guardiões.

21. O elevador o levará até uma sala cheia de cópias dos Troncos Esot. É assim que a máquina surge de repente o grande chefe vestido com um armadura igual à sua! Fique longe dele, atirando com o canhão PC até enfraquecê-lo. O último recurso dele será usar o arma EYE, mas quando isso acontecer você já sabe: ele perderá todas as suas forças.

22. O combate é tão violento que você e o inimigo perderão suas armaduras, enfrentando-se com a cara e o coraço. Mas a vitória, quem vai levar é melhor o chefe, pois quem vai levar é melhor o chefe.

23. O último fim da missão é o chefe, quem vai levar é melhor o chefe, quem vai levar é melhor o chefe, quem vai levar é melhor o chefe.



EQUIPAMENTO DE JOGADOR

Para você que se considera um profissional do ramo, um verdadeiro mestre, esta sempre procurando fórmulas e equipamentos para superar sua própria marca, chegou Dynavision 3.

O Dynavision 3 é compatível com os cartuchos Nintendo® e tem um joystick com exclusivo sistema Turbo Duplo que possibilita movimentos contínuos.

Os Mestres do Jogo até o apelidaram de Jet Control. Ele é anatômico, dando assim agilidade, movimentos precisos e toques delicados.

O Dynavision 3 ainda tem fone de ouvido estereo, Dual Connector System e saída separada para áudio e vídeo.

Dynavision 3, para quem despreza poucos pontos. Afinal, este é um equipamento para profissionais.

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS

TOP SECRET



THE REVENGE OF SHINOBU

MOONWALKER

Aqui vai uma estratégia para vencer o sexto round, onde você irá ao encontro do Mr. Big. Centralize o vilão em seu radar para depois atirar nele. Preste atenção no painel de sua nave, pois ele indicará quando você atingir o alvo ou for atingido.

HERBST MARTINS GOMES
João Pessoa, PB

SUPER MONACO GP

Com estes códigos você já começa o jogo em Mônaco, dirigindo a Madonna, e com tantos pontos que até um mau resultado o fará ser campeão.

15G2 B3E4 DJ00 0000
000H 00J2 C4H7 658A
B9DE F0H9 1000 0041
0000 0000 F200 71D7
FRIEDRICH NEWMAN
São Paulo, SP

ALTERED BEAST

Para derrotar Neff, na fase cinco, escolha o dragão. Fique sobre a cabeça dele e aperte o B várias vezes. Como Neff não dá socos para cima, será derrotado. Para escolher a criatura em que quer transformar-se, você já sabe: aperte os botões A, B, C, Direcional para esquerda/para baixo e Start, tudo ao mesmo tempo.

FABIO TORRES RABELO
Juiz de Fora, MG

TRUXTON

Durante o jogo você verá um objeto oval na tela com pequenos círculos acima dele. Se a cor desses círculos for igual à da sua arma, pegue-o: você ganhará um ou dois caças extras ao atingi-lo.

LAST BATTLE

No capítulo 3, para derrotar o homem negro das duas imagens, vá para o lado esquerdo da tela, ajoelhe-se de frente para ele e comece a golpeá-lo. Se isto for feito corretamente, ele não conseguirá transformar-se em dois nem atingi-lo.

GOLDEN AXE

GOLDEN AXE

Existe uma mania neste jogo que só funcionará no modo dois jogadores. Na hora em que os personagens estão dormindo, faça com que um lutador dê espadadas no outro e não pegue as mágicas. Para o truque funcionar pelo menos um dos jogadores tem que estar com vidas a menos.

MARCELO SEGATTO
São Joaquim da Barra, SP

O SEGREDO DE MESTRES

O Mestre Michel Zaharic conta um segredo mortal no jogo **Super Mário 3***. 'Neste jogo, no 4º mundo, use o barquinho para encher o seu visor de truques. Repita a operação quantas vezes quiser. No 7º mundo antes de entrar no castelo pegue o P-Wing que transforma tudo em moeda, entre no castelo e divirta-se'.

O **Dynavision 3** possui o **Dual Connector System** que permite a você usar sem adaptadores cartuchos compatíveis Nintendo* do padrão americano e japonês.

Assim, você vai ter em mãos centenas de jogos e desvendar os segredos de todos os Mestres

DYNACOM
TECNOLOGIA S/A

MICHEL ZAHARIC
9.990.000 PONTOS

SUPER MARIO 3*

DYNAVISION 3
PARA PROFISSIONAIS

SUPERSTRATEGIA

Master System

CLIQUE E JÁ JOGA

Ajude Sir Arthur a salvar a princesa do reino do mal e do diabólico Loh. Piloto: Ricardo Sartorius de Souza

ESPECÍFICA A LARGA OS PODERES DE SIR ARTHUR MÁGICAS

JAVELIN

É a arma com que você começa o jogo. Atira continuamente.

DAGGER

Mais rápidas e poderosas que as Javelin, estas facas são sempre atiradas de três em três.

AXE

Golpes ainda mais fortes podem ser dados com o machado, que também atira de três em três.

DISCUS

Ótima para fustigar inimigos grandes, a arma das discos vai reufo no chão quando atirada do joelho.

FIREBALL

São bolas de fogo que podem ser atiradas para baixo. Basta pular e atirar com o botão Directional para baixo.

FIRE MAGIC

Solta quatro bolas de fogo, que se espalham em todas as direções. Consome um quadradinho de energia quando usada.

THUNDER MAGIC

Libera três raios fulminantes. Também consome um quadradinho.

SHIELD

Forma um escudo protetor que deixa Arthur invulnerável por algumas segundos. Gasta dois quadradinhos.

DOUBLE MAGIC

Cria um sócio de Arthur para confundir o inimigo. Consome quatro quadradinhos.

BOMB MAGIC

De efeito explosiva, esta mágica é a mais forte. Em compensação, tira seis quadradinhos de energia.

MUNDO 1 THE HILL OF TORTURE



1. Os cenários desta fase mostram uma espécie de cemitério. Os inimigos não serão muito problemáticos; tanto, portanto, utilizar as armas escondidas no terreno. Fora disso, há muito, é preciso ficar pulando e explorar todos os lugares.



2. No interior das cavernas, há muita magia. As criaturas são muito diferentes — as portas para cada criatura estão perto de armas e mágicas. E assim, não será tão complicado para o jogador.

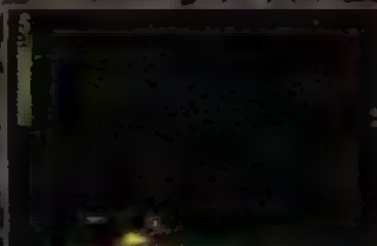


4. O chefe no final do mundo 1 é o dragão. Fique embaixo da cabeça dele enquanto foge!

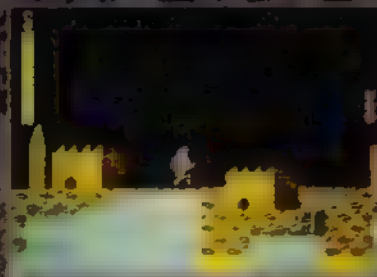
MUNDO 2 THE DECAY VILLAGE



5. Na primeira etapa deste mundo, você encontrará muitos inimigos que tentam atacar você. Não adianta, o desafio não é muito. Para sobreviver, você tem que usar as habilidades dos lugares onde eles ficam com cuidado.



6. O chefe desta etapa é um demônio voador. Aparece as criaturas que ele tem em alta de cada lugar no mundo, para derrotá-lo. Depois ele irá pular de um lado para outro.



7. Na segunda etapa, Arthur tem que pular da plataforma em plataforma para vencer os demônios e lavas. Uma ajudinha para conseguir a terceira vida: pule na plataforma alta, à esquerda, de alguns pontos bem na parte da plataforma alta, à esquerda. Com isso, surgirá um buraco no meio, para pular sobre o vazio.



8. O chefe do mundo 2 é um boss que fica deslizando-se em movimentos circulares na tela. Fique sempre à frente dele para ele não.

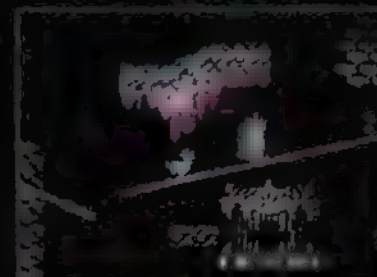
MUNDO 3 BARON RANKLE'S TOWER



9. O chefe desta etapa é de nível (movimentação) vertical, o qual você não poderá pular até o alto da torre. No caminho, destrua as criaturas que aparecem.



10. Para passar por esta etapa, use a magia shield. Você atravessará isso.



11. Na segunda etapa, pegue coroa nas plataformas e ande sobre as línguas dos demônios. Para atravessar lugares acidentados, às vezes é preciso deixar o mágico transformá-lo em gato.

MUNDO 4
THE CRYSTAL FOREST



12 O desafio era não encontrar a
uma nova e não mais a mesma
a sua maior dificuldade seria desvilar
a sua natureza para não ser a
trabalhar com o olho da mente com
uma única fonte.



13. A primeira etapa do processo tem fronteiras de dióxido de silício sobre as bolhas orgânicas. Os pontos são que, durante o processo, não deve haver ruptura e expansão pela parte de cima.



14 15. Os ps. São incluídos para "trabalhar" diretamente sobre o comportamento, visando o controle do ser salino, podendo assim ao amplificar o seu poder, impedir que o sal "passe" do domínio para o domínio da terra. Porém, o domínio sobre o sal, dá-se por meio da salinidade e não a ausência do fogo e da terra.



Y&R : *division de la société Prunus Lager*
pour son transfert de la société Prunus et
pour la cession de la propriété de
trois autres unités de la société.

MUNDO 5 THE CASTLE



12. Na história do estado, Arthur de Almeida Lima afirma, no capítulo "O tempo e o espaço, a dimensão e a presença", que o Estado brasileiro não se constitui, de fato, a partir da primeira vez.



1982, conhecido como o primeiro presidente negro, após ganhar duas vezes, em 1980 e 1984, o cargo, com um longo período de afastamento devido ao golpe de 1979. Foi eleito do grupo de direita, mas não chegou a exercer poder efetivo, ficando o comando em mãos de militares.



Depuis que je cherche, j'ai
trouvé à votre service. Je reste
à votre disposition pour
tous vos besoins.



18. **Fernando e sua filha, Arthur** (já não é irmão do irmão de Fernando, mas agora um filho adulto e independente) e grande admirador. E poder até ser do tipo de "filho" dele.



71. De seguida vez que entrar no escritório, você encontrará Laila confuso por seu erro. O ponto fraco dele é a submissão. Depois há o trabalho dele mudando de foco para dar, no fim do dia, o que de seus líderes para dar o melhor trabalho. Ele também tem alguma coisa a dizer sobre o futuro, e isso certo.

TRANSAMÉRICA



FM 100,1

MASTER SYSTEM TOP SECRET

JOGOS DE VERÃO

No half-pipe, para ganhar velocidade basta apertar o botão D bem no meio e segurar assim não é preciso colocar para cima ou para baixo na rampa.

FÁBIO M.C. MONTEIRO
Rio Branco, AC

KENSEIDEN

Yonesay, o mestre, só morre se você atingir as bolas de fogo que ele solta. No inimigo que vem depois você deve acertar bem a cara e, apesar do medidor de vidas dele não diminuir com os tiros, não desanime, de repente a cara dele vai ficar azul e aí sim o medidor começará a descer.

ADRIANO COELHO DOS SANTOS
Sobradinho, DF

SHAPES AND COLUMNS

Quando o tempo do jogo estiver acelerado, escolha uma cor e concentre-se nela. Agrupe as colunas que têm peças desta cor, eliminando de preferência as diagonais.

OUT RUN

Na primeira fase, compre um nitro e pneus. O nitro é uma espécie de turbo dando mais rapidez ao seu carro. Com isso, batendo seu veículo contra a lateral do inimigo, ele será mais facilmente danificado. E, com os novos pneus, sua estabilidade de nas curvas e ultrapassagens aumentará.

MAZE HUNTER 3D

Quando você for pegar o bastão, em qualquer fase, espere o inimigo chegar bem perto para destruí-lo e agarrar o bastão ao mesmo tempo. Com esta tática, você ganhará uma vida.

FÁBIO M.C. MONTEIRO
Rio Branco, AC

SUPER MÔNACO GP

Ao montar seu carro, procure equipamentos que dêem mais estabilidade nas curvas e velocidade nas retas. Uma boa combinação é esta aqui: aerofólio tipo 3, motor Vapor V8, pneus tipo soft e transmissão a escolher.

THUNDER BLADE

Na última fase da refinaria você põe seu helicóptero no canto superior direito da tela e com isso não baterá nos canos. Os tiros dos tanques também não o atingirão, bastando apenas desviar dos ataques de helicópteros e aviões.

ADRIANO COELHO DOS SANTOS
Sobradinho, DF

ONTEM PASSOU UM FILME DE MONSTRO CHOCANTE NA TV...

SÓ QUE EU NÃO VI!

Pra você não perder os melhores programas que
passam na telinha, a revista Contigo está lançando
Programação TV. Todas as datas e horários dos shows,
filmes e toda a programação da televisão.

Tudo comentado e cheio de dicas
pra você fazer sempre o melhor programa.
Agora, na revista Contigo você fica sabendo de tudo.
Tudo meesmo!

TV

programação

O SEU MELHOR PROGRAMA
DIA-A-DIA, TODA SEMANA EM

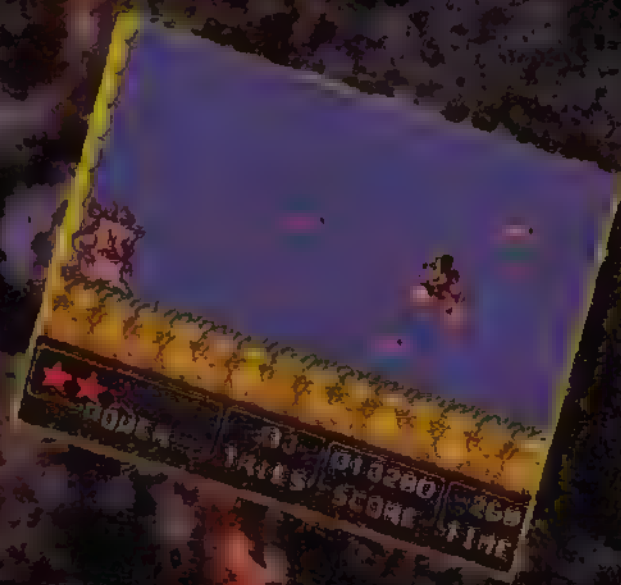
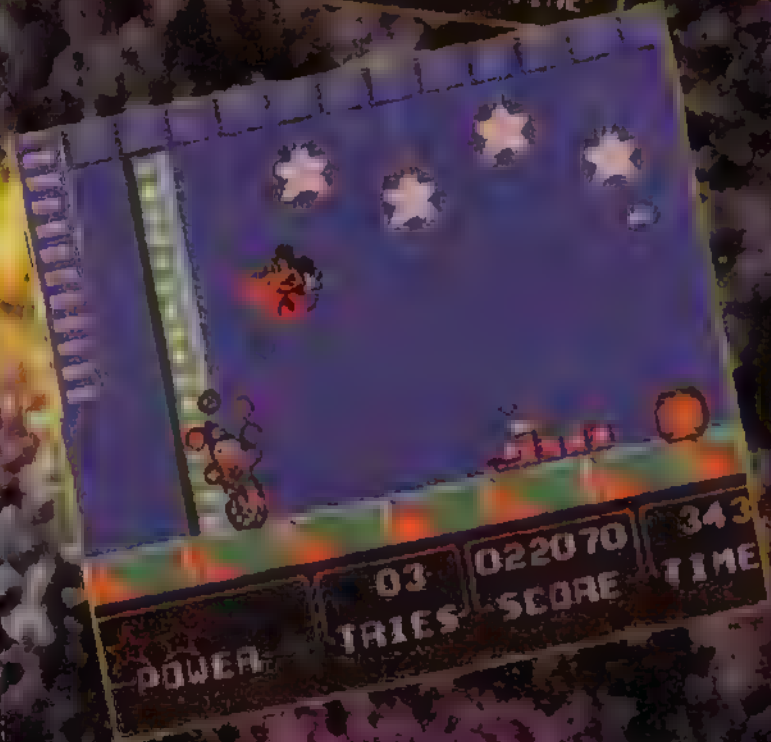
contigo!



Portáteis

Lançamentos e dicas para os jogos que você leva para qualquer lugar

Game Gear



HELP!

Mickey Mouse in the Castle of Illusion

Num jogo muito parecido com a versão para o Master System, Mickey tem que explorar os mistérios do castelo de Mizrabel — a bruxa que raptou Minnie. Em cada porta do castelo há um mundo diferente, como os dos brinquedos, dos doces ou da biblioteca. No final de cada fase Mickey terá que pegar uma pedra preciosa e, juntando todas as pedras encontradas no jogo, poderá encontrar-se com a bruxa.

Título: Mickey Mouse in the Castle of Illusion
Criador: Sega
Lançamentos: 16x16



GRÁFICO



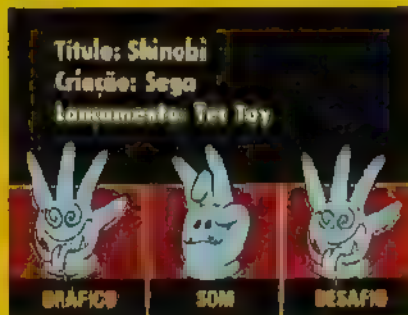
SOM



DESAFIO

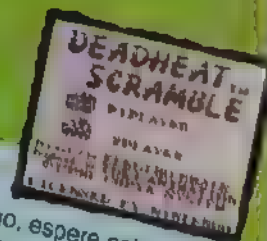
Shinobi

A versão desse clássico da Sega para o Game Gear é mais parecida com o jogo já existente para o Mega Drive. O ninja Musashi parte heroicamente em busca de Zeed, o dono de um império nefasto que quer dominar o mundo. No caminho, ele encontrará muitos perigos, labirintos e aventuras — como equilibrar-se no teto de um trem em movimento. Sucesso garantido.



DEADHEAT SCRAMBLE

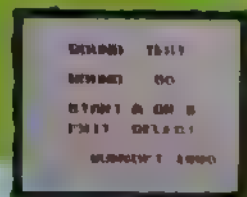
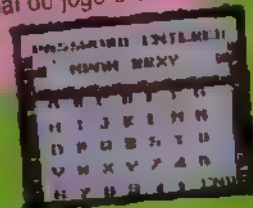
Para lazer e seleção de nível neste jogo, espere pelo aparecimento da tela de apresentação e aperte o botão B oito vezes. A oito vezes e novamente o botão B tantas vezes quantos forem os estágios que você quer pular. Se, por exemplo, você quiser começar pelo nível quatro, aperte o B três vezes, e assim por diante.



TOP SECRET

GORGOYLE'S QUEST

Com esta password, você irá para o final do jogo e ainda terá o máximo de ouro, vidas e armas.
NPAN - RRXY



BATMAN

Se você curte os sons deste game, aí vai uma dica para fazer o test sound. Enquanto aparece a tela de apresentação, aperte o botão Direcional na diagonal para cima/direita. Em seguida, pressione o Start e veja a tela para a seleção de som.

Game Boy



EDITORA
AZUL

Fundador
VICTOR L. AZUL
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Ecqard de Silvio Faria
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

AÇÃO GAMES

Diretor de Divisão: Carlos C. Arruda

REDAÇÃO

Diretor de Redação: Eugêno Buca
Redatora-chefe: Regina Giannetti
Supervisor de Arte: Michel Spiale
Editora de Arte: Cássia Bittes
Diagramadores: Cássio da Silva Gama, Sônia Regina Aversa
Colaboradores: Arte - Fábio Carli, Lucila Faleiros, Murilo Rodrigues, Renata Borges Soares, Revisão - Thais Helena de Souza Juarez, Fotografia - Ivan Carneiro, Martin Gurten, Nicora Labate (Estúdio Azul), Ilustrações - Priscila L. Farias, Silvio Vitorino, Consultores - Christian Zahanc, Marcos Roberto de Lima Iolô, Ricardo Samezima de Souza, Rodrigo Rocco de Oliveira, Texto - Deborah Pereira, Correspondentes Internacionais: Angelo Ishi (Japão)

PUBLICIDADE

Diretor: Romeu Andreotti Filho
Supervisora: Rosângela Cassito
SP-Contatos: Ana Maria S. T. Lobo, Cláudia Sotano, José Estevão Favaro
RJ-Contatos: Mônica Campos
Coordenadores: José Soares A. Santos, Marcelo Pires

COMERCIAL

Diretores: Vera Helena Mirandez Gomes
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Promoções: Fábio Bueno

EDITORA AZUL

PUBLICIDADE

Diretor Geral: Carlos Alberto Araújo
Diretor do Rio de Janeiro: Eduardo Rosa

SERVIÇOS EDITORIAIS

Azul Press-Gerente: Benjamin S. Gonçalves
Estúdio Fotográfico-Gerente: Fábio Cabral
Abril Press-Gerente: Judith Baron
Dep'to. de Documentação-Gerente: Suzana Camargo
Correspondentes: Ana Maria Bahiana, José Emílio Rondeau (Los Angeles)

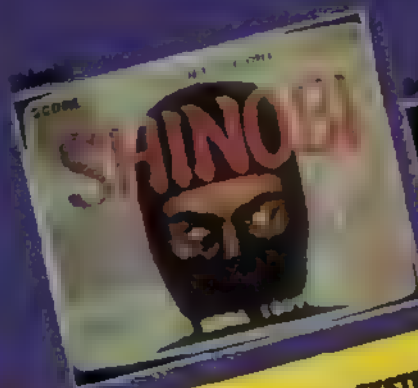
Diretor Administrativo e Financeiro: Pedro Frazão
Diretor Responsável: Lúcia de Lima Dória Castela

AÇÃO GAMES é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. São Paulo Redação, Publicidade e Correspondência: Av. Nações Unidas, 5777 CEP 05478, tel., (011) 211-7866. Caixa Postal 66254 CEP 05389 Telex (011) 83178. Fax: (011) 813-9115. Telegramas: Editabril, Abripress, Rio de Janeiro: r de Passagem, 123, 8.º ao 11.º andares, CEP 22290 tel. (021) 546-8262, Telex (021) 22674, Telegramas: Editabril, Abripress. Circulação desta revista agosto-91: **1.000.000** exemplares. Distribuição desta revista agosto-91: **1.000.000** exemplares. Preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou do distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações. São Paulo Serv.

ANER go ao assinante: tel. (011) 823-9222 **IVZ**

Fotolito: Repro S.A. Estúdio Gráfico
IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

GAME



RECORDES MASTER SYSTEM

Alex Kidd the Last Star	554 788	Christian B. Lemes, MG
Castle of Illusion	138 348	Marcos Roberto Peripato, SP
Galax Force	357 088	Marcos Roberto Peripato, SP
Ghost's And Ghosts	1 047 288	Marcos Roberto Peripato, SP
Golden Axe	237	Marcos Roberto Peripato, SP
Maze Hunter 3D	581 888	Marcos Roberto Peripato, SP
Missile Defense 3D	771 588	José Henrique F. Coré, RJ
Phantasy Star	64 357	Equipe Death-ly Game, SC
R-Type	1 240 888	Paulo da Silva Pereira, SP
Shinobi	1 872 888	Marcos Roberto Peripato, SP
Zillion II	9 998 888	Equipe Death-ly Game, SC
Wonder Boy	1 898 988	Christian B. Lemes, MG

Maze Hunter 3D

Galax Force

Ghost's And Ghosts

Castle of Illusion

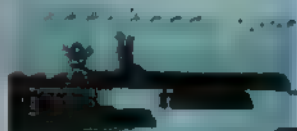
OVER



RECORDES MEGA DRIVE		
Burning Force	479 380	Pedro G.P. Gonçalves, BA
Castle of Illusion	798 208	Regério David Leit, SP
D.J.Boy	2 758 408	Equipe Death-ly Game, SC
Revenge of Shinobi	9 050 608	Steffany H. de Souza, MG
Shadow Dancer	984 000	Erick Z. Duriez, RJ
Shiten Myook	247 488	Pedro G.P. Gonçalves, BA
Sword of Sodan	288 400	Pedro G.P. Gonçalves, BA



Gotcha



Yo-Noid



RECORDES NINTENDO

Gotcha	999 990	Pedro Américo F.F. Filho, SP
Ironsword	55 557 016	Jean M. Marinovich, SP
Legendary Wings	1 234 888	Paulo Roberto Machado, SP
Robocop II	3 224 988	Paulo Roberto Machado, SP
Simpsons	117 548	Edmar Lobo de Melo, SP
Super Contra	8 033 040	Paulo Roberto Machado, SP
Top Gun	2 531 488	Paulo Roberto Machado, SP
Yo-Noid	5 999 990	Leandro Stappa, SP



EDITORA
AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

BIZZ
Rock, Pop, Comportamento

LETRAS TRADUZIDAS
Fotos e Letras Traduzidas

FLUXO
Surf

BOOBYHAI
Bodyboard

DOA FORMA
Ginástica, Esporte e Saúde

SAÚDE E VITAL
Prevenção e Saúde

CARÍCIA
Comportamento Jovem

HORÓSCOPO
Astrologia Esoterismo

SET
Cinema e Vídeo

SET-1000 VIDEOS
Seleção dos Melhores Vídeos

AÇÃO GAMES
O Mundo dos Games

CONTIGO
Atualidades - TV

SEMANÁRIO
Variedades

SOM SERTANEJO
Música Sertaneja

FAME
Música e Idólos

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo
Redação, Publicidade e Correspondência: av. Nações Unidas, 5777, CEP 05479 TEL: (011) 211-7866 Telegramas: Edtabril Abnypress

Rio de Janeiro
Rua da Passagem, 123, 8.º andar CEP 22290 Fone: (021) 546-8282 RJ Telex: 2122674 EDAB BR

Los Angeles (EUA)
1840 N. Beverly Glen Dr - 90077 Phone: (213) 474-7851

Nova York: Lincoln Building, 80 East 42nd Street, Suite 3403, New York, N.Y. 10165. Phone: (001212) 557-5990 Telex: (00) 237670 FAX: (001212) 983-0972

Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris Phone: (00331) 42 66 31 18 Telex: (0042) 660731 ABRILPA FAX: (00331) 42 66 13 99

PUBLICIDADE
Brasília-DF: Espaço Com Integrada e Cons Ltda. Fones: (061) 223-2134 226-3644 FAX
Belo Horizonte: M.A.M. Public. e Repres. Ltda. Toda Mídia

Região Sul: Print Sul - rua Barão do Trunfo 720-801, CEP 90060 Fone: (0512) 23-9528, Porto Alegre - RS (0482) 44-8224 Florianópolis - SC (041) 252-4333 e 252-6794 FAX, Curitiba PR

Norte-Nordeste: Toda-Mídia Representações Ltda Fones: (081) 465-1883 e 465-1856 FAX - PE

COMPUTER GAMES

LUZES JOYSTICKS

AÇÃO!

**Filmes de grande sucesso de Walt Disney
estão entrando em cartaz nos micros dos americanos**

As telinhas dos micros americanos vão ficar com cara de cinema. A mais nova sensação da temporada nos EUA são os jogos com imagens de desenhos animados e filmes, que foram criados pela empresa Walt Disney Software para micros da linha PC e Amiga.

Para quem não conhece, a Walt Disney Software é uma divisão do grupo Disney, só que especializada em jogos eletrônicos para computador. Como os desenhistas detonam nos desenhos animados, na hora de fazer programas de computador o resultado só pode ser um: gráficos chocantes e recursos supersofisticados que usam imagens de vídeo.

Os "atores" são personagens badalados como o coelho Roger Rabbit, o detetive Dick Tracy e o homem-foguete Rocketeer. Nas histórias, o movimento deles e quase cinematográfico, com direito a muitas emoções, tiros, corridas e vilões malvados para combater.

Os fas de Roger Rabbit vão rolar de rir com o jogo *Hare Raising Havoc*. O programa é um desenho animado interativo, ou seja, você pode mexer nele e mudar o rumo das coisas. A história é hilária: Roger tem a missão de tomar conta de Baby Herman que, mais rápido do que você possa dizer "fraldas molhadas", desaparece!

Aí entra você, ajudando o pobre coelho a correr atrás do bebê Herman. É bom conseguir antes que a

Disney



mãe dele volte para casa e transforme Roger em cobaia de testes para laboratório de cosméticos.

Se história de mocinho e bandido fazem mais o seu gênero, vêm aí dois jogos quentes como rabo de foguete: *Dick Tracy* e *The Rocketeer*. No primeiro, é preciso ter cérebro: Uma lista de crimes espera por você, que deve ajudar Dick cruzando pistas e informa-



ções no rastro dos bandidos.

Em *Rocketeer*, nazistas raptam a namorada do homem-foguete, que é perseguido e precisa de sua ajuda para resgata-la. O grande barato do jogo são as imagens. Além de cenas extraídas dos quadrinhos, o programa inclui trechos com personagens filmados e cenários reais. É chocante!

Para completar o festival de cinema no micro, a Walt Disney tem outro programa chamado *Stunt Island*. Ele é feito sob medida para quem acha que devia ter nascido em Hollywood. Roteiro: numa ilha especial, você vai ser dublê de piloto de cinema e também diretor de filmes. Como dublê, seu serviço vai ser pilotar



Para quem se amarra em Dick Tracy, este game tem todo o clima de mistério e aventura do filme



Som só a perfeição das imagens de Rocketeer: até parece que o filme está passando no seu micro

Stunt Island é para você brincar de cinema, fazendo o papel de dublê ou diretor



aviões Mustang e Pitts Special. Como diretor, vai colocar a mão na massa, usando câmeras e editando seu filme.

Com essa coleção de maravilhas, é claro que a temporada nos EUA vai ser muito quente! Para quem fica no Brasil, a saída é descolar uma viagem aos EUA e passar na loja de Software mais próxima.

COMPUTER GAMES

INDIANA JONES - AVENTURA

Na biblioteca, em Veneza, você precisa pegar três livros. Eles são: o de pilotagem da avião, o *Mein Kampf* de Hitler e o que traz os mapas das catacumbas. Os três estão em estantes diferentes.

No castelo, para passar por lift, você tem que pegar o troféu na sala do coronel e enchê-lo de cerveja (na andar térreo).

Dê o troféu para o cientista e ele vai ficar de porra, deixando você passar.

No segundo trabalho, quando está prestes a pegar o Santo Graal, você tem que atravessar a ponte invisível como no filme: com fé. Assim que Indiana aparecer nesta tela, faça-a caminhar direita, sem parar.

MSX

TOP SECRET

O leitor Cloyton Aryhiropol, de Canoas (Rio Grande do Sul) mandou umas dicas quentíssimas para a moçada que curte o MSX. Mandem halá!

TARTARUGAS NINJA

No último prédio antes da terceira ponte, na terceira fase, você poderá encontrar bumerangues. Pegue-os e saia, repetindo esta operação até conseguir 60 bumerangues. Com eles ficará bem mais fácil matar o destruidor. Ainda no final desta fase, não é preciso matar o Rocksteady; apenas pule sobre o Splinter.

OUTRUN

Na tela de músicas, fique apertando as setas cursoras para a direita e esquerda, rapidamente. Solte e pressione a barra de espaços. Com esse procedimento, quase não haverá cortes em algumas das pistas.

BATMAN — THE MOVIE

Mantenha a tecla ESC pressionada enquanto o jogo corre. Com isso, você poderá usar os seguintes comandos durante o jogo:

- F1 — liga/desliga, invulnerabilidade e tempo infinito
- F2 — muda de fase
- F3 — aborta

ONDE COMPRAR GAMES PARA PC

RE VENDAS BRASOFT NO INTERIOR DE SÃO PAULO

Campinas: Fotoplica do Shopping Iguatemi, fone 51-1166
Sorocaba: Fotoplica do Shopping Sorocaba, fone 32-9856

São Bernardo: Fotoplica do Golden Shopping, fone 458-5522
Ribeirão Preto: KMC, Rua Campos Sales 1905, fone 625-5542



ARCADES NA VIDGAME ERA SÓ O QUE FALTAVA!

A VIDGAME é a locadora de games mais avançada do Brasil. Sempre atenta às novidades, a locadora conta agora com o que há de mais interessante em games: O ARCADE. Muito mais versátil do que um fliperama, pois você tem a opção de trocar o console e o jogo, o ARCADE já se tornou um sucesso na VIDGAME.

Você pode adquirir o seu equipamento completo na própria VIDGAME: ARCADE - TV PANASONIC ESTÉREO 20" - CONSOLE. E ainda tem a opção de escolher entre o NEO GEO e o SUPER NES - a última geração em games.

Você não pode ficar para trás. Instale já um ARCADE em sua loja.

NEO GEO

No NEO você joga com o maior cartucho que existe. Ele é quatro vezes maior que um cartucho comum, devido a enorme quantidade de memória que contém. O NEO

GEO é um super console que funciona com um arranjo de 32 bits, e processa jogos de até 46 megabits. Ele é demais!



Ninja Combat • Nam 75 • Super Spy • Magician Lord

SUPER NES

O SUPER NES (Super Famicom) é o mais recente lançamento nos E.U.A. Você joga com uma resolução gráfica de 512/488 e pode ter no vídeo 256 cores diferentes, num total de 32.768 cores.

O SUPER NES é super colorido.

Super promoção o seu preço de lançamento!

T Zero Race • Final Fight • Ultraman • Super Mario World • Gradius III



GAME BOY

OUTROS TÍTULOS

Pit Fighter • Spider Man • Sonic • Street Smart • Ka-Ge-Ki • Streets of Race • Hockey • Davis cup Tennis



E MAIS...

- Compra e venda de cartuchos nacionais e importados.
- Assessoria ou Franchising para locadora de vídeos interessadas em games.
- Venda de cartuchos para todo o Brasil, via Sedex.
- Locação e venda de consoles e acessórios em geral.

GAME GEAR

ACEITAMOS
CARTÕES DE CRÉDITO
DINNERS, CREDICARD E VISA

VIDGAME

POWER

TRON

O JOYSTICK PRO

POWERTRON é o Joystick de formato anatômico, ventosas aderentes, resposta rápida e em 3 modelos:

- Powertron I - Compatível com sistema Atari
- Powertron II - Compatível com sistema Sega
- Powertron III - Compatível com sistema Nintendo

Para receber maiores informações escreva para:
Powertron: O Joystick Pro
R. Dos Gusmões, 414
CEP 01212
S. Paulo - SP



ATAK (Accelerated Touch Advanced Kit) Joystick com sistema de resposta rápida. Ideal para quem prefere um Joystick leve e compacto. Compatível com sistema Atari.



ST 5000 Joystick original para sistema Atari.



ST 7000 Joystick robusto, possui sistema de resposta rápida.

PROCURE EM SEU REVENDEDOR

POWERTRON